



COMMODORE *VILÁG 6.*

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



Az itt látható C191-C200 Commodore 64, valamint PLUS 05 Commodore Plus 4 kollekciók is megrendelhetők a PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT címen keresztül (Programküldő Szolgálat, Budapest, Pf. 12, 2043). A C191-C195 kollekciók kazettán és lemezen is rendelkezésre állnak, a C196-C200 kollekciók csak mágneslemezen rendelhetők meg, a PLUS 03 – PLUS 05 kollekciókat már nem csak kazettán, hanem lemezen is el tudjuk küldeni (a PLUS01, PLUS 02-t továbbra is csak kazettán), a COMMODORE 64 kazettek, a COMMODORE 64 mágneslemezek és a Plus 4 kazettek ára együttesen 300,- Ft (postaköltséggel együtt). Mágneslemezen történő rendelések esetén kérjük a kollekció sorszámat "M" jelzéssel ellátni (pl. C191M vagy PLUS05M).

- C191** A/ GREEN VALLEY PART 1 / GREEN VALLEY PART 2 / PINBALL PLAYER / FAR STAR / CARD CALC V1.0 •
B/ ELIMINATOR / ZOOM LENS III • / SWEEP / WINTERS HOLIDAY / OZONE 2
- C192** A/ KINGS N UP / MAILING LIST • / ZAGA 2 / RESCUE STALINGRAD / CROWN COY
B/ ESPIONAGE / TRIACUS / RINGS N UP / DREADNOUGHT
- C193** A/ BOMB FUSION / OPERATION GODZILLA / OPERATION LOCH NESS / OPERATION MOBY DICK
B/ CRUCIBLE / OPERATION KING KONG / THE MUNSTERS / LUNARI
- C194** A/ ST ANDREW'S GOLF / PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR / JET BIKE SIMULATOR PART 1 / SCIENCE F (D) / NO RECRACK! (D)
B/ JET BIKE SIMULATOR PART 2 / GENESIS PROJECT (D) / MICRODOT / STARRAY / BLASTEM
- C195** A/ MICRO MAN / TECHNOCOP PART 1 / TECHNOCOP PART 2 / THE LAST SURVIVOR 2
B/ ATALAN / STREET WARRIORS / FULL PIPE / ELECTRO WORLD
- C196 (CSAK LEMEZEN!)**
A/ SNOWSTRIKE – SIDE 1
B/ SNOWSTRIKE – SIDE 2
- C197 (CSAK LEMEZEN!)**
A/ FUNHOUSE
B/ SHINOBI / DUNGEON MASTER II ASSISTANT
- C198 (CSAK LEMEZEN!)**
A/ 4 BY 4 SIMULATOR – SIDE 1
B/ 4 BY 4 SIMULATOR – SIDE 2
- C199 (CSAK LEMEZEN!)**
A/ BATTLE CHESS – SIDE 1
B/ BATTLE CHESS – SIDE 2
- C200 (CSAK LEMEZEN!)**
A/ HI-EDDI •
B/ VIGILANTE / CRILLION 2

Megjegyzés (D) - demonstrációs program
• - felhasználói program

PLUS 05 A) Dark Tower / Falcon Patrol / Ghost Town / Kung Fu Kid / Icicle Works 3 / Long Jump / Magicians Curse 3 / Monkey Magic / Major Blink / Pac Man
B) Number Chaser / Starter Chess / Scoopy Doo / Stellar Wars / Tur Na Nog / Wimbledon / Hunter / Cruncher / Ghost n' Goblins / Tutti Frutti 2

PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Budapest, Pf. 12

2013

PC51

Megnevezés LOTTO PROPHET
File-ok száma 7
Memóriafoglaltság (lemezen) 136K
Besorolás UTILITY
Az osztály 6-os lottó alapján nálunk is jól alkalmazható különböző játékvariációk elkészítésére és tarolásra. Statisztikát készít és tárol különböző számok gyakoriságáról dátum szerint.

PC52, PC53

Megnevezés EGA UTILITIES
File-ok száma 4626
Memóriafoglaltság (lemezen) 193 140K
Besorolás UTILITY
Két lemeznyi "lehetőség" Ega monitorral rendelkezők számára. Képernyő színének változtatása miközben az ábra (program, kép) a képernyőn marad. Különböző betűtípusok készleteinek tarolása, alkalmazása. Forgatás, nagyítás, kicsinyítés, 3 dimenziós trükkök színekkel és formákkal.

PC54

Megnevezés PC CALC
File-ok száma 10
Memóriafoglaltság (lemezen) 260K
Besorolás Felszámoló
Készíthető segítségével kölcson, jelzálog, kamat számítás, fizetési jegyzék, csékk-számla egyenleg nyilvántartás, könyvelés. Egy komplett pénzügyi rendszer üzemeltet-hető vele otthon. Minimum 128K és MS-DOS 2.1 illetve ennél későbbi verzió szükséges működéséhez. Monochrome és színes monitor egyaránt használható, színes grafikus kánya nem szükséges.

PC55, PC56, PC57

Megnevezés PC FILE
File-ok száma 6 20.3
Memóriafoglaltság (lemezen) 350-350.360K
Besorolás Adatbáziskezelő
A PC-FILE elnevezés egy általános adatbázis-tervező és kezelő programcsomagot takar, mely segítségével a felhasználó tejszese szerint előállíthat és kezelhet adatbázisokat. E program segítségével telepíthető és karbantartható adatbázis más programok számára is, mint pl. VisiCalc, Multiplan, Word, valamint képes kezelni az ezekben előállított adatbázisokat is. Az előállított adatbázisok védelmére egyéni kulcsszavakat adhatunk, melyel megelőzhetjük illetéketlen beavatkozást az adatbázisunkba. A program kezelése egyszerű, menükváziástól lőtönök. Minden funkciót részletes angol nyelvű felvilágosítást kaphatunk.

PC58

Megnevezés TET42
File-ok száma 7
Memóriafoglaltság (lemezen) 308K
Besorolás Játék
A TET42 játék mint talán az e nevéből is sejt-hető a közismert Garasimov fele Tetris játék egyik változata, remek grafikával és hang-efektusokkal. A különlegessége abban rejlik, hogy ezt a tetrist egy időben ketten is játszhatják egymással versengve, hogy ki rakja ki előbb a megadott számú sort. A játék EGA Color és Hercules Mono moni- toron játszható. Az hogy milyen kánya áll rendelkezésre, a játék előindítása után a program saját maga felelőtl.

PC59

Megnevezés PKARC-PKXARC
File-ok száma 10
Memóriafoglaltság (lemezen) 282K
Besorolás Utility
E két program azok számára nyújt hathatós segítséget, akiknek a szűk lemezkapacitás miatt file-tarolási problémák vannak. A PKARC program a file-t a típusai l függően akár 40%-kal is összehímöríteli, míg a PKXARC újiból szétbonítja azt. A programpá- ros kezelése egyszerű, nem igényel külön- sebb képzettséget. Kezelésukródi a lemezen egy rövid magyar nyelvű tájékoztatót is ol- vashatunk.

PC60

Megnevezés PD SPIEL
File-ok száma 29
Memóriafoglaltság (lemezen) 306K
Besorolás Játék
A PD-SPIEL összefoglaló név kilenc játék- programot takar. Ezek a játékok programok a játszmaszerelő ember számára már jobbara ismertük, de van közöttük kevésbé ismert is, ami talán méltó arra, hogy jobban megis- merjük. A játékok KALAH, OTHELLO, PAC- GIRL, BACKGAMMON, TURM VON HANOI, SUPER BRAIN, SCACH 88, LIFE III, FROSCH (AZ ismeretők német nyelvűek). Jó szórako- zást!

Az itt látható IBM PC XT/AT programle- mezek is megrendelhetők a következő címen:

Programküldő Szolgálat

Budapest, Pf. 12, 2043

Egy lemez ára 300,- Ft (Postaköltséggel együtt). Az eddig megrendelt PC01-PC30 programlemez is 300,- Ft-os áron élnek rendelkezésre. A kózléteket kérjük, hogy számlagényüket a megrendeléssel egyide- jűleg jelezzék!

Az elmúlt időszakban a CoV olvasói közül sokan reagáltak töllet, hogy leveleiben érdeklődjenek. „A CoV bevezetői – a SpV-ben bevezetett módszerek megfelelően – miért nem tartalmaznak hasznos szöveges információkat?” Nos ez a „sírólap” arra szolgál, hogy a CoV és az Olvasók közötti kapcsolatot zökkenőmentessé tegye. Amíg az Önök részéről közérdekű problémák merülnek fel, avagy mi úgy ítéljük meg, hogy valamiről feltétlenül szólnunk kell, az esetben ez az Oloal fogja betölteni a szócaó szerepét.

A mostani sírólapunkon a hozzánk érkezett rőssaszín postai pénzesutleványokkal kapcsolatos tapasztalatainkat összegezzük. A CoV 3 számában közzétett előfizetési határidő 1990. január 20. volt, menetközben sok-sok előfizető érdeklődött nálunk leveleiben, közölve neheztelését, miszerint a pénzi mar legalebbé két hete feladta, s mag visszajelzést sem kapott az előfizetéséről. Nos, a befizetett pénzek átlagosan 3-5 hét alatt érkeztek meg hozzánk, a benki étfutás lassúsága miatt. Akik tehát előfizetésüket kb. január 20.-án adták fel, azok a CoV 4. számát majdnem egyidőben kapják kézhez a CoV 5. számával – erről viszont nem mi tehetünk. Kárpótolhatjuk Öket ez a tény, hogy a továbbiakban egy-két héttel hamarabb kapják kézhez az újságot az utcai megjelenéshez képest.

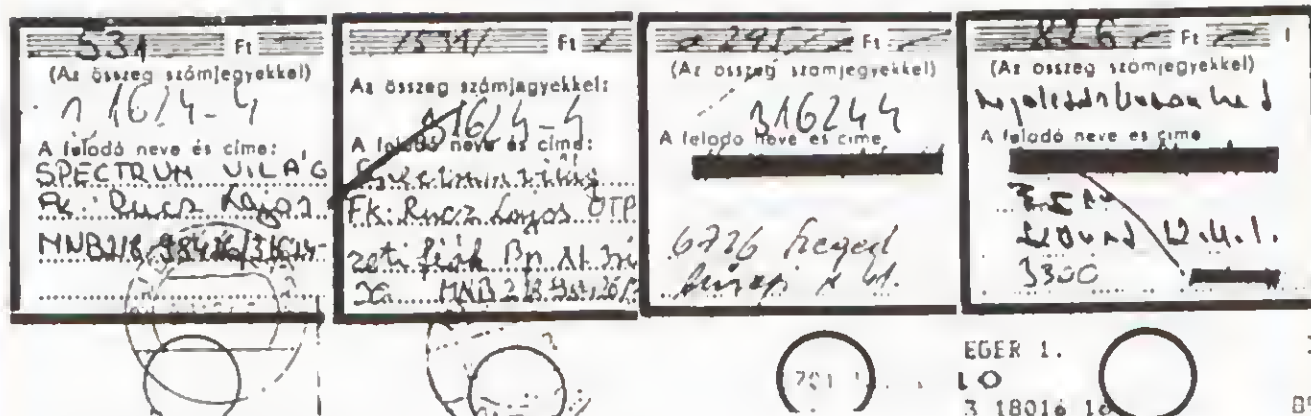
Negatív tapasztalataink is voltak a rőssaszín csakké kitöltésével kapcsolatban. Ennek alátámasztására összeállítottunk egy kis csokrot ezakoól (mint a CoVboy-levelezésben: 4 Megecsakk). A hozzánk beérkező szelvény az egyedüli bizonylat, amely alapján mi listára tudjuk sorolni az előfizetőt. Tehetetlenek vagyunk ekkor, ha valaki feledőnek minket nevez meg (a.b), természetesen mi leszünk a hibások, hogy miért nem küldjük az újságot, ha agyszer előfizettek. Csak találmra tudjuk elküldni az újságot, ha a szelvényen a cím olvasható (c), esetleg nehaan olvasható (d), az utóbbi gezdéje mag az irányítószámot is eltelejtette feltüntetni, ezt már mi ítük ra. Az irányítószám problémáit már areztette hatását, ez a budapesti olvasónk, aki csak annyit írt a szelvényre, hogy Bajcsy Zs. u 57, sem kerület sem irányítószám. annak elküldtük az V kerületbe (onnán visszajött, hogy ismeretlen) – mindegy nem fogjuk végigkudani minden kerületbe, hiszen sok Bajcsy Zs. u van Budapesten. Még két jótanács. A befizetési csakké Önöknel maradt szelvényait ne küldjék el nekünk, hiszen ez az egy bizonylat, amivel Önök igazolhatják, hogy nekünk elküldték a pénzt. Újságrendeletek esetén a közepő szelvényen jo középá írják ra, hogy melyik szemre tartanak igényt, mert tapasztalatunk az, hogy a posta a szelvények széleibe is otelevag, s ha úgy sikerül, mi csak ezt olvashatjuk. szameit s azután mehet a levél, hogy mit is randalt az illető?

a)

b)

c)

d)



Tartalomjegyzék

Az 1.75-é a szó	1
Játékismertető	2
– SHINOBI • Virgin/Mastertronic	
– HARD DRIVEN • Domark/Tengen	
– SNOWSTRIKE • Epyx	
– TUSKER • System 3	
– TURBO OUTRUN • US Gold	
DIZZY II. • Code Masters	C-64 5
Játékismertető	Amiga 10
– SHOGUN • Infocom	
– SIM CITY • Infogrames	
– LORDS OF THE RISING SUN • Cinemaware/Mirrorsoft	
– SILKWORM • US Gold	
DUNGEON MASTER • FTL	Amiga 12
GAMES CREATOR • Tynesoft	C16, PLUS4 18
Programozástechnika (DOSEDIT)	PLUS4 20
ELITE	C-64, PLUS4, Amiga 22
Tőkös Mákos	C-64, Amiga 24
A C-nyelv 6.rész	C-64, C-128 29
CoVboy levelezés	31

HARD DRIVIN' • Domark/Tengen

A pénzbedobós-játékok mikroszámítógépes konverziódomplingjeinek egy újabb tagja. Az utóbbi időben megjelent autószimulátorokhoz (STUNT CAR RACER, TURBO OUTRUN, stb.) hasonló színvonalat képvisel, bár némi újdonságot jelenthet a kivitelezés: ez ugyanis negyszerű három dimenziós vektorgrafika. A játékban egy Ferrarit F40 sportkocsi volánjánál borzolghatjuk a 1. nézősereg idegeit. Indulásnál meghatározhatjuk, hogy a sebességváltó automatikus legyen-e, vagy sem (ha nem automatikus, akkor az 1/2/3/4 számbillentyűkkel kapcsolgathatunk sebességeket).

A pálya két részre van osztva: egy gyorsasági (SPEED) és egy relly (STUNT) szakaszra. A két szakasz nem sokkal az indulás után ékzik el (tábla is mutatja), jobbra fordulva a relly, egyenesen továbbheledve a gyorsasági szakaszra jutunk. Természetesen a gyorsasági szakasz a könnyebb, viszont ez a hosszabb. A rally szakaszon egészen érdekes dolgok várnak ránk: először egy hoon kell átugratnunk, amelynek hiányzik a középső, majd egy matchbox-pályákra emlékeztető függőleges hurok következik, végül pedig egy 180 fokos 45 fokban megdöntött kanyar teszi a bajt. TEST DRIVE-okhoz ezokott játékos valószínűleg sűrű keromkodások közepette fognak jatszeni: ezt a Ferrarit ugyanis egész mésképpen kell kormányozni. Természetesen a pályán rajtunk kívül egyéb járművek is közlekednek – az ezekkel való összeütközés (akárcsak az utat szegélyező épületek és tárgyekkel) nem egészágas. A szembejövő autókak ekkor is láthatjuk, he éppen egy bukkenő másik oldalon vannak, vagy emelylem más okból kifolyólag takarásón kene lenniük. Nem ért figyelembe venni, hogy a program angol – tehát jobb oldalon ülünk és az út bal oldalán kell (kény) haladnunk. He az útról lehajtnak, akkor (a képernyő felső részén jelezve) 10 másodperces visszaszámlálás kezdődik, emennyi idő után vissza kell kermernegnünk az útra, különben a gép maga végzi el ezt helyettünk – csak egy kiese hátrább. Nem ért figyelembe venni az ut jobb oldalán lévő teblákat, amelyek a kanyarokra illetve az ajánlott sebességre hívják fel a figyelmünket.

A műszerfalán valószínűleg minoenki könnyen kiismeri magát: a bal oldalon az elért eredmény, az eddigi idő és a legjobb koridó közepén fordulatszám- és sebességmérő + 4 mérőműszer, a jobb oldalon a berendezések állapotát jelző kontrolllampék és a sebesség-fokozatot mutató ábra.

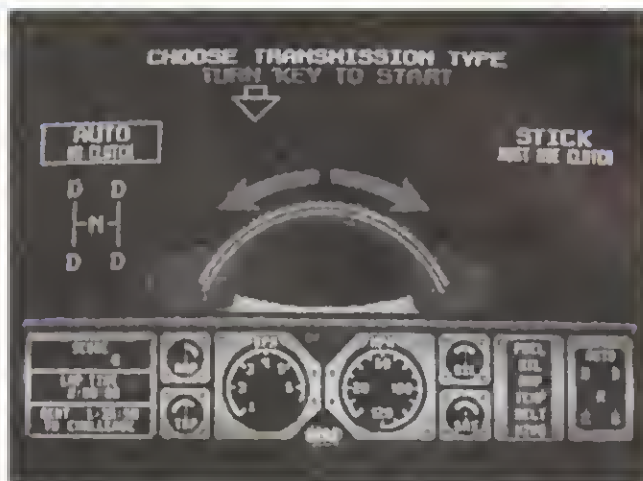
A pályán megtett út függvényében kapjuk a pontokat (a műszerfal bal oldalán jelzi a program), de csak meghatározott ideig hejthetünk – ezután a játék véget ér. Mindkét pályaszakaszon egy-egy piros, CHECKPOINT felirattú zászló van elhelyezve, amelyet elérve extra időt kaphatunk és az eredetinnél hosszabb ideig autokozhatunk. Miatan az idő letelt, a pálya térképe jelenik meg, amelyen sarga zászlók jelzik ezeket a helyeket, ahol letetünk a pályáról és piros zászló van azon a helyen, ahol a játék véget ér. Ezután az elért pontszámunk függvényében beiretkozhatunk a "Tíz tagkormánybó sofőr" (TEN HARDEST DRIVERS) közé: ezaz a hiscore-táblára.

Szórekoztató játék, kellemes grafikával. Az Amiga-verzió is elég jól sikerült, digitizelt címképzene a hard rock-rajongóknsk némi fékcsikorgással – a játék egyébként teljesen megegyezik a 64-verzióval. Ennel az indításnál nem art az 'O' billentyű megnyomása után az írányítást a kettes portre átrekni, mert egerrel klase korulmenyes lesz az autót kormányozni (joystick-kel is).

SHINOBI • Virgin/Mastertronic

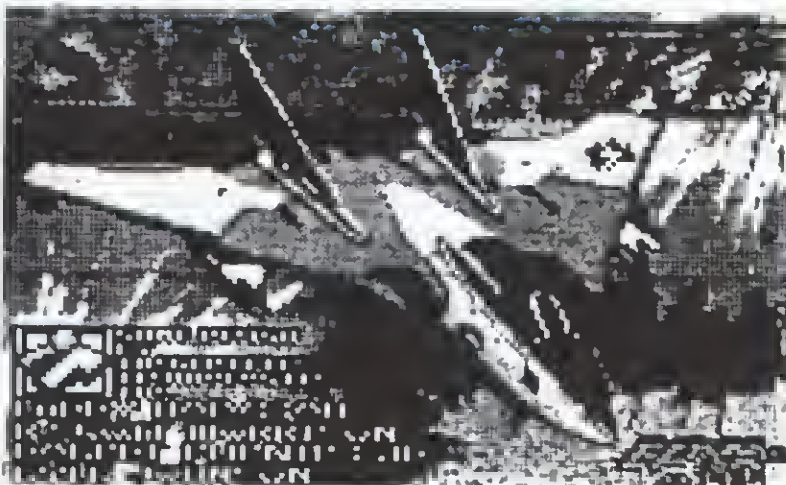
A derek középkori japán bérgyilkosok (gyengebők kedvéért a nindzsák) úgy latszik nemcsak az akciótílmek rendezőire, hanem a számítógépes játékok alkotóira is tarmekeny hatással venni. Megint itt ven egy ilyen "nindzsésor" – talán mondenünk sem kell, hogy ezt is egy pénzbedobós autornetáodól adoptáltak. A kerettörténet a szokásos a helyi rossz bácsi túsul ejtett minoankit a környéken, aki csak elt és mozgott (de főleg a kicsiny gyermekeket, mert ez egy rendkívül rossz bácsi volt!), ezán bezárta őket s verébe. Mint a rossz bácsi általában, ez is az azamoe hesonszörű gezembert toborzott mage koré ekik a nemkivenatós személyeket felnégyellik elveboncolják, meg ilyen hasonlok. De hopplé – itt jon Superman-Shinobi fekete pizsmádon... Ne ő telen vágre tudja hajtani az életveszélyes feladatot! És így tovább – a todoi az egészséges (beteges?!) fentéziára bizve. A játékban 5 pályán kell keresztulrobognunk. Shinobi fegyvertere kezdetben surikenekből áll, emiből – gondolv a jövőre – végtelen szeműt hozott megával. Már említettük, hogy rossz bácsik is ekeónek a játékban azáp számmal az első pályán például az egyik típus pisztollyal lövöldözik: a másik pedig csak úgy puszte kézzel rohengál. A golyótól rögtön henytt esik (azaz meghel) berátunk, ez ellentétel velő érintkezésből kenő szukséges ugyenehez az effekthez. A golyók elkerüléséhez leguggolhatunk, illetve akár így is járkalhatunk. A rosszcsontok elnémitésére tarmázaszetesen a azuntelen surikendobálás a kezentakvő módszer, de Shinobi járatos a kung-tu neven kozismant hercmódban is (azaz a rugdozás is hatáasos). A földön elszórva itt-ott bonue-cuccok is hevernek, amelyek 500 pontocskát eredményeznek és olyan használható dolgokat találhatunk bennük, mint lüstombé, karo, plusz élet (aminek mondjuk nem sok heszne van, mivel ez örökéletes verzió forog kozkézen). A szinteken néhány bebugyofalt gyarmeket is találunk (vagy valami hasonlót), ekiket úgy tudunk "kiszabadítani", hogy egyszerűen étgyalogunk rejtük. Csak miután az oszeset kiszabadítottuk, jelenik meg a szint vágan az a hercos, eki a másik szintre vezető átérót őrzí (ilyen egyébként mindegyik szinten található). Miatan leventük az urret folytethetjük az utunkat a következő szinten. Az ötödik szint végén találkoznunk megevel Főrossz ókalmával és kezdetet vesz a órema finále. He őt is legyőztük, ekkor heppy end: az oszes élőlányt kintottuk, csupe hulle minden – milyen jók is ezek a békés játékok!

Valószínűleg senki nem fog hanyettesni a SHINOBI-tól: ezekből a játékokból pontosan tízenkettő egy tucat. Ezt az ötötet ugyanis mer a száznegyvenhermedik kivitelezésben létjük viszont GREEN BERET, ROBOCOP és tőrsor mintájára – szóvel ez egy idő után már kezd unelmee lenni. A grafika és a hang ellagos. Akinek tetszenek ezek az elmás ekirőjátékok, ez ezzel is el lesz agy derabig. Ven Amiga-verzió is – de nincz hozzá semmilyen speciális kommenter (akár a 64).



SNOWSTRIKE • Epyx

Az USA hadseregének már minden korszerű harci repülőgépét "megszámítógépesítette" legalább egy szimulációs játék (F14 – TOMCAT, F16 – FALCON és COMBAT PILOT, F18 – INTERCEPTOR, F19 – STEALTH FIGHTER). Nem kerülhet-e tehát a sorát a sziáztoldi hadsereg másik sfender vadésgépe, az F-15 "Eagle" sem: "őbölő" la gyértettek egyet, SNOWSTRIKE néven. A forgalmazó neve ugyan maglapó, hiszen ez Epyx ezidőig e különféle sporteseményeket feldolgozó pénzbadobós automatéinak mikroszámítógépes átiratával "házalt" – da úgy létezik minden kis pénzecske jól jön náluk. A játék két lemezoldalt vesz igénybe, szóval kezettás varzó – a tottogetós gyári kivételével – nem valószínű, hogy kozkézan forog. A címképeinyó után egy kis "számítógépes adatfeldolgozás" következik (PILOT ENTRY). Az első pont választása után (ENTER PILOT'S NAME) új pilótanevet adhatunk meg a szolgálati listába. Ez két részből áll: egy név és egy kódnev (ez utóbbin fogunk bennünket szólítani). A két nev megadása után a program uvozoal, majd e következő menüre lép.



A SELECT FROM ROSTER választásával a szolgálati listában már meglévő pilóták közül választhatunk. A pilóták adatai között látható sorban a rangja, neve, kódneve, eddig elért pontszáma, sikeres bevetésekért szerzett szalagjai illetve kitüntetései. SELECT-tel kiválaszthatjuk a pilótát, SCAN-nel e következőre ugorhatunk, BACK-kal pedig visszaléphetünk a menübe. A SHRED ALL RECORDS pont választásával törölhetjük a szolgálati listából az összes pilótát.

A következő képernyőn kiválaszthatjuk, hogy e bazisunk szárazföldi repülőter vagy anyahajó legyen-e (LAND BASED vagy CARRIER BASED), majd e kudarések között választunk, amelyek a következők lehetnek: 1. Szabad repülés vagyis gyakorlás; 2. Ellenséges onyehajó alsúlyesztése, 3. Kébitőszert csompesző hajók megsemmisítése, 4. Az ellenség olejutánpótlásának megakadályozása, 5. Kábitőszercsompesz-konvoj megállítása. Ezután e nehézségi fokozat (kezdő/kozepes/fejlett/tapesztelt) és az időjárási viszonyok (tiszt/felhős/felhős/viharos) beállításra kerülünk. Végül hat ember közül kell egy másodpilótát választanunk (REVIEW-val megnézhetjük az arcképét és néhány szaves jellemzést kapunk róla). Tapasztalataink szerint tok mindagy, hogy melyiket választjuk. Ezután már meg is fordíthatjuk a lemezt és indul a bevetés. A játékot PORT2-joystick-kal irányíthatjuk, a "lüz" gomb az aktuális fagyvarrel tüzel. A képernyő alsó részén látható a műszerfal, amelyen e következő információk kaptak helyet:

A jobb- illetve bal alsó sarokban lévő nagyzetekben egy sziluett mutatja a gép hosszanti- illetve kereszttengetyhez viszonyított almozou-lását. A két eblak felett egy-egy szám jelzi e rendelkezésre álló chaff és flaras (rakéták irányítását zeverő számot) mennyiségét, amelyeket a 'C' illetve a 'F' billentyűkkel tudunk kiszórni. Az alsó sarban három sziluett mutatja az egyes fagyvertípusokból (éggy/fevegő/fevegő rakéta/fevegő-felzsin rakéta) rendelkezésre álló mennyiséget. A fagyverek között az 'F1'/'F3'/'F5' funkcióbillentyűkkel vélogethetünk. A fagyverek felett két eblak látható, amelyben e következő információk kaptak helyet:

A: e magasság kijelzése (lábban)

VS: a nyílak mutatják, hogy e gép emelkedik-e vagy sullyal, a szám pedig hogy milyen mértékben.

AS: a sebesség kijelzése Mach-ban (azaz hengsabasságban). A sebességet a motorteljesítmény heterozza mag, amelyet e számbillentyűkkel állíthatunk be (az '1' a legkisebb, a '0' e legnagyobb sebességet eredményez).

WD: a szél erősségének és irányának kijelzése

A központi fegyverablak felett látható kapcsoló a szárnyfék állapotot mutatja, amelyet a 'B' billentyűvel húzhatunk be/engedhetünk ki.

A műszerfal közepén látható e radar. A közepén a repülőgép sziluettja látható, de a szimulációtól eltérő módon a radar kijelzése nem a géphez viszonyítva történik, hanem a normál agtájak szerint. A radar pirosai mutatja e támadó allanséges gépet. A radar felett látható a játék üzenete: itt jelennak meg a másodpilóta ténykedésunkra vonatkozó almas kommentérei. A radarról jobbra és balra egy-egy kapcsoló látható: a bal oldali e karákték ('R' billentyű), a jobb oldali pedig a kerék ('G' billentyű) behúzott/kiengedett állapotát mutatja. A radarról balra látható a heledési lény kijelzésbe fokban. Ettől balra egy sávot találunk, benne egy piros folttal – ez e rongálódásjelző. Ugyanilyen műszer a másik oldalon a motorteljesítmény mértékét mutatja.

Három billentyűről nem aett még szó: a 'E' az előre/hátrnézeti képek (FRONT/REAR) között kapcsolgat, a 'P' a pause.

Az 'A' billentyű magnyomásával a másodpilótára kapcsolhatunk át, ehol a billentyűket kapcsolgatva három témában tájékozódhatunk.

Időjárás (WEATHER STATUS): A jobb felső sarokban lévő ablakban látható e hacterulat időjárása (amit kezdéskor kiválasztottunk), alatta a szélirány és e szél sebessége, valamint e felhőzet meassága. A MORE kapcsoló hastására az egyes – nam lista – szektorok látási viszonyai (VISIBILITY), a szél ereje (WIND GUSTS) és a hőmérséklet (AIR TEMP) vizsgálható meg.

Stétusz (GLOBAL STATUS): a gép rongálódása százelékban (JET DAMAGE), az idő (ELAPSED TIME) és az azonosított kébitőszerelelőhelyek száma. A MORE kapcsolóval az egyes lehatséges célpontok nevét, measságát és magkozelielődségének irányát kapjuk meg fokokban.

Értékalás (COMBAT STATUS): A támadó és megsemmisített ellenséges gépek száma, a kilőtt és célba talált rakéták száma, valamint ez összes és az eddig megsemmisített felzsin célpontok. A MORE kapcsolóval az egyes célpontokra vonatkozó információkat kaphatjuk meg.

A DONE kapcsoló választásával visszerterhetünk a kabinba.

A kudarása valamilyen módon történő bafejzódása után egy záróképet kapunk (a leggyekrabban a Tekarodó hengjel mellett ez unnapályaa tamatéunket vizsgálhatjuk egy cestahajó fadélzetén), majd egy printerlapon e bevetés összefoglalását láthatjuk. Ezen szerepel a nevalnk, rangunk, e bevetés leje, az elért telélatok pontjai, a találati pontosság, stb. valami összefoglalást kapunk az összesített eredményünkről is. Ezután megjelennak az eddig megszerzett kitüntetésaink illetve szalagjaink. Ha a bevetésen athaloztunk, egy hősi halottnak kijérő Bíbor Szív érdamrand már biztosan jár nekünk.

Hirtelen annyit sikerült összehordanunk a SNOWSTRIKE-ról. Hm, hát nam lanyalogni akarunk, da annak láttán aligha fogja valaki félradobni a TOMCAT-et vagy a STEALTH FIGHTER-t. Mind a grafika, mind a zene és a hang maglshetősén éttagos – agy '89-ban készült szimulációtól azt annát jóval tobbat lehetne alváni. Egyetlen "előnya" vizont éppen az egyik hibája: mivel a "műszerfal" és a kazalás maglshetősén egyszerű, a nagyon fiatal korosztályok is könnyen magtanulhatnak vele játszani. Aliga-varzólóal nam tudunk,

TUSKER • System 3

Ha valaki System 3-programról beszél, ekkor a hallgatóságnak csakis egyetlen dolog juthat eszébe: a **LAST NINJA**. Ez a best-seller lassan már védjeggyé válik a cégnek, pedig azonkívül is elég jó dolgokat szoktak művelni. Itt van például egy nemrég megjelent egyszerű arcade/adventure tőlük – a **TUSKER**. Indiana Jones a Szent Grál keresgél, Rick Dangerous a Gólu torzsát – tényleg mindenünk sem kell, hogy Tusker mester is hasonló hőbortnek hődot: ő ez afrikai kontinens egy titkos helye után kutat, ahova a legenda szerint az elefántok járnak elpusztulni.

A kelend mélyen Afrika belsejében, a sivatagban kezdődik, ahol a gyanútlan felfedezőre számos veszély leselkedik. Ez leginkább csörgőkigyók, forgószelak, valamint mágnes erab bannszulottak kárában jelenik meg, akik vedul rázzák kérdjüket minden erre járó látak felé (nemcsak rázzák...) A pisztoly és a munició begyűjtése (az utóbbi egy ládében található) azonban elég halhatós megoldást jelenthet az azirányú vészelyak elhárítására. További kellemtelenség a trópusi aghejtől ezen az európai ember ugyanis elég gyakran megszomjezik – de sehol sem lelünk a környéken prasszot.

Akad viszont egy vizasúvág, ami egyelőre uras. A sivatagban elég sok kaktusz is a szemünkbe otlík, erről a noványról tudva lavó, hogy balsejében mindig található nami vizecske. Most mér csak hozzá kéne férni valahogy (találunk még egy kést is...). Kasóbb egy ozaungelben folytatódik a turné, ahol a helyezínhez illő teremtményekkel (kőkuszdíót hejgáló majmok, rovarok, krokodilok, stb.) fog meggyűlni a bajunk. Aranyrokok is utunkba fognak akadni, amelyek ebben a játékkategóriában mindig bagyújtásra váró tárgyak. Találkozunk meg egy lédávéval is, amelyben egy érdekes könyv található – segítségével a falon megjeleníthetünk egy ábratípusát? Nocsak. Csak nem egy térkép?

A második rész a mocsárban kezdődik, ahol természetesen a helyi rondaságok próbálnak belánk kotni. Egy kulcs segítségével egy bannszulott falube jutnatunk, ahol különféle huncut dolgokat fogunk művelni: többek között meg kell telélnünk a mérgező fűvarázsló orvossgáig uagát, egy helyen nami piramánra nyílik lehetőség. A későbbiekben meg találkozhatunk néhány őslánnyal is (közöttük a Loch Neas-i szörny egy közeli rokonével), míg elérünk utazásunk vágcaljhoz: egy elhagyatott templomromhoz a dzsungel mélyén. Ne parszé odéig ezért elég hosszú út vár ránk.

A **TUSKER** egy igazán egyszerű minőségű arcade/adventure – méltó a **System 3** névhez. Precízen magrajzolt háttérképek és spritok, élvezetes játék, bár ez "életető zene"-ként funkcionáló afrikai népi motívumok meglehetősen idegesítő dolgok. Nam baj, a programnak így is minden esélye megvan arra, hogy a **LAST NINJA**-hoz hasonló sikereket arasson. Természetesen a játékbbi Amiga-verzió is megjelnt.

TURBO OUTRUN • US Gold

A játéksimertető között a **HARD DRIVEN**-nal ugyan már volt az előbb egy autóverseny-szimuláció – nem baj, itt ven még egy. Mi ad isten, ebben is egy piros Ferrari F-40-es kormánykereke mögött találjuk magunkat. Ez agyábként a Porsche 959 mellett a világ jelenlegi leggyorsabb sportkocsija, szóval valószínűleg ezért létjük olyan sokat viszont az autószimulátorok között. A **TURBO OUTRUN**-ben egy "maszk" autóverseny résztvávőr vagyunk: a verseny New York-tól kezdődik és végig a keleti partvidéken, majd keresztül ez USA-n, egészen Los Angeles-ig tart. A legtöbb ellenfél természetesen egy másik autóscoo: a Porsche 959.

Talán mondanunk sem kell, hogy ez autóverseny rendezése a résztvevők előrelátóan elfelejtették a randórséggal tudatni, így a különböző állandók meglepett rendőreik maghatósen morózusen reagálnak ezokra a gyönyörű pillanatokra, amikor úgy 200 mérföld/h sebességgel elszégyulunk járókocsijak előtt. Természetesen ez ákedékoskodó rendőrokon kívül még egyéb megpróbáltatások is várnek ránk, amelyek ez úton mosolygó olajfoltok, az erdős rászaken egy-egy tuskó, a városi forgalom "mázsolar", hoviherok, útazárások és egyéb ilyen kellemességek kárában jelentkeznek.

A verseny 16 szakaszra van bontva, amelyek végén egy-egy ellenőrzési pont található. Az útszakaszok magtételére természetesen megszabott idő áll rendelkezésre. Ha nem sikerül a szintet a megadott időn belül teljesíteni, a játék sejnös véget ár. Szerencsére lehetőség van az időlimit növelására is: ha egy szintet a megadott időn belül teljesítünk, akkor a megspórolt idő pluszban rendelkezésre áll a következő szint teljesítéséhez is. A szintek végén, a helyi autósboltban néhány apróságot vásárolhatunk, amelyekkel még tovább fokozhatjuk autónk teljesítményét: a heves útszakaszokra speciális kerakkel vahelünk, a nagyobb csúcssebesség eléréséhez nagyobb motort szaralhatunk be vagy a nagyobb gyorsulás elősegítése végett speciális turbo-utánagétővel ezaralkazhatunk fel. A turbo által biztosított gyorsulás egyébként ez amivel a Porsche-t talózhajtuk a "SPACE"-el kapcsolhatjuk be, de hagyunk figyelemmel ez **OVERHEAT** feirretra, ami a túlmelegedés mértékét mutatja.

A versenyre sebességőrült barátunk is alikisár bannúnket. Ha a Porsche valamelyik szakaszon magalózz minket, ekkor ez ellenőrzési pontnál durcásan kiszáll a kocsinkból és inkább a Porsche-val megy tovább. A vágó cél tehát a barátunk visszaszerzése a Porsche-ból és a verseny megnyerése (bár a barátó maradohet is).

A **US Gold** megint egy igen szórakoztató és jól kivitelezett autóversennyel laptta meg a vásárlókat, amely grafikájával, hangeffektjeivel és változatosságával amekedik ki a játékkategória már plecon lévő darabjai közül. Az Amiga-verzió is kellemtelően sikerült.



A DIZZY című játék a Code Masters cég legnegyedik sikerét hozó programja volt 1987-ben. Főhőse egy egészen érdekes, a fejlődés egy közbulvási ellomását elfoglaló kreatúr, úgy tünik, még nem sikerült teljesen eldöntenie, hogy ő most már csirke eker lenni vagy még mindig tojás, szóval éthidálós megoldásként mind a kettő egyszerre. Dizzy rövid időn belül a JACK THE NIPPER lurkójához hasonló népszerűségre tett szert a játéklelég körében – nem csoda tehát, hogy a forgalmazó igyekezett ezt minél jobban kiaknázni, és alig egy év múlva megjelentette a program második részét, TREASURE ISLAND vagyis Kincsés Sziget címmel. Természetesen ez is megjárta már a sikerlisták első helyét. Mint a címéből is kiderül, ebben Dizzy egy szigeten fog mészkelni, ami hihetetlen kincsekkel (Sinclair Abuser Magazin, dinemitrúd mikrohullámú sütő, stb.) van teliszűrölve. Mivel ez a sziget meg ezekkel a stuffokkal együtt sem túl jó hely Dizzy inkább szeretne visszatérni a baromfiotbe, ahol olyan jól érzi magát a tojások (nehe a csirkék) között. Ehhez mindenekelőtt egy csónakra van szüksége, amelynek darabait egy bajszos úriembertől tudja beszerezni – persze jónéhány

Ha lehet, akkor a **DIZZY 2.** még sokkal nehezebbre sikerült, mint az első rész. Dizzy-re ugyanis Jonathan csapda és fejtoró vér, amelyek megoldásában ugyanúgy szükség van az ügyességre, mint a logikára. Számos tárgyat kell ide-oda hurcoltaszni (figyelembe véve természetesen, hogy egyszerre csak 3 lehet nálunk), amelyek között olyan is van, amire nincs is szükség. A teledet teljesítését nem könnyíti meg ez sem, hogy összesen 1 db élet áll rendelkezésére. A **Code Masters** programozói valószínűleg maguk is érezhették, hogy a játék egy kicsit túl nehézre sikeredett, mert 10-12 helyen egy-egy tekeréscet helyeztek el: ezek egy részenek előolvasásával néhány tippet kaphatunk a sikeres teljesítéshez – a másik rész pedig további **Code Masters**-programok reklájmintáit tartalmaz, amelyek némi túlzással ejtenék azokat a játékosok figyelmébe. A játékszabályokat valószínűleg mindenki ismeri, így azok ismertetésével most nem foglalkozunk helyet. Aki – a mellékelt térkép alapján – egyedül próbálja végigjatszeni a játékot, azoknak javasolunk néhány tippet

- figyeljünk arra, hogy ha Dizzy-vel új tárgyat veszünk fel, akkor a néle lévő közi az első lerekje (különösen kellemetlen ez akkor, ha ez víz alatt történik és az első tárgy a búvárpipa volt)
- ehese menjünk vízbe a búvárpipa nélkül
- minden tekercset olvassunk el – néha hasznos tippeket kaphatunk
- van néhány tárgy, amit semmire sem lehet használni
- ha egy ház ajtajában álló emberrel találkozunk, akkor "kérdézzük meg" (álljunk elé és nyomjuk meg a 'tűz' gombot úgy, hogy a tárgyak közi ez 1 helyen NOTHING legyen)
- a pénzdarabokat is össze kell gyűjteni
- olyan "tárgyakat" is felvehetünk, ami úgy tűnik, csak a háttérképernyőhöz tartozik (mögöttük pedig kellemes meglepetés vár bennünket).
- Dizzy bármilyen megsejéről leugorhat!
- Ha a pooló valamely része eltérő színű a tobbitót, akkor az érdekes lehet
- Amikor megtaláltuk ezt a tekercset, amelynek a szövegében gratuláltak nekünk, hogy összegyűjtöttük a szükséges dolgokat, a játék még nem ért véget! Menjünk csak oda a helyszín végében álló emberhez

Ne ennyi telán elég is lesz nekik. Az előbbiekből pedig ezen olvasóink részére, akik elekedtek volna vele, egy részletes leírás következik. Először azonban két dolgot megjegyeznénk:

1. Semmiire sem eikerült beszélnünk az előbbi tárgyakat fogkrém (TUBE OF TOOTHPASTE), üres vödör (AN OLD EMPTY BUCKET) és a Sinclair Abuser Magazin
2. A térképen nincsenek feltüntetve sem a látható, sem az elrejtett pénzderebok, ezekre csak a szövegben történik utalás (Persze, mert akkor senki sem olvasná el, amit írtatok – CoVboy)

Höl akkor lássuk...

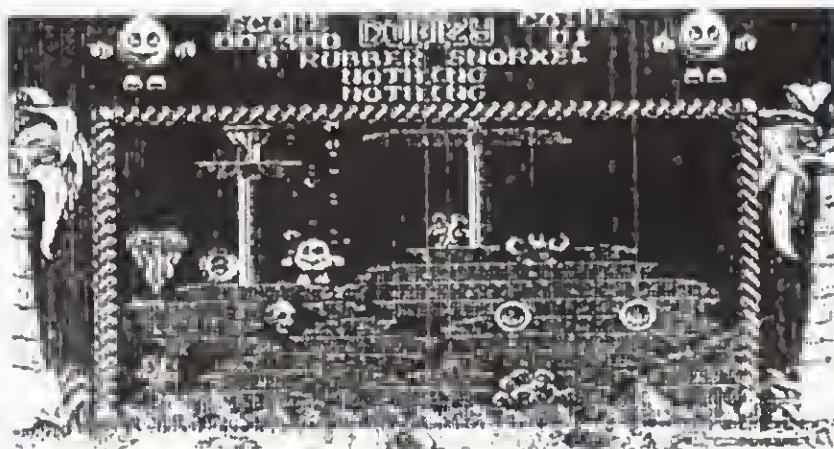
Kezdetben a parti fővenyen állunk Dizzy mesterrel Jobbra e tenger, balra meg e dzsungel. A jobb oldalon, kicsivel a tengerszint alatt egy ögyűltesre váró pénzérme mosolygó ránk. Induljunk el tehát e tenger felé... zutty! – Dizzy belefulladt e vízbe. Levonhatjuk e tenulságot, a tojés ne menjen e vízbe (legalábbis egyelőre ne!), mert esetleg magfóli Kizérésos alepon marad e tehát e másik irány. Mielőtt kimennekk e képernyőből, álljunk meg egy percre e bal oldali bokor előtt. próbéljunk meg tárgyat talvenni... hoppi Dizzy fel is vette – az egy védett lejtá (A PROTECTED SPECIES). Az odéig rendben is van, viszont vizsgálódó szemünk elől el akort rejteni egy pénzdarabot. A zoldságra egyébként nincs szukségünk edandó elkölommal te ts lehetjük (különben jönnek e Zoldek, meg e természetvédők kivont alebárdel). A következő helyszínen – úgy tűnik –



egy sziklával leküzdhetetlen akadályként fornyosul elünk. De csak úgy tűnik, a két pálmate között ugyanis felvehetjük az egyszerű öreg ledét (AN OLD SOLID CHEST), amit a sziklával tövébe letéve talogorhatunk a felre. A következő pályán egy pénzderékbe ottlik a szemünkbe, majd továbbhaladva egy hidhoz érünk. Mielőtt felmennünk rá próbáljuk megint felvenni az előtte lévő zoldseget. Erről kiderül, hogy ez egy veszélyeztetett fej, viszont egy újabb pénzre találunk mogotte (a zoldsegekre és általában ezekre a tárgyra, amelyek pénzdarabot takarnak, a továbbiakban nincs szükség, mindig dobáljuk el őket). A hídre lehetőleg ne ugrálva menjünk fel, mert a két végén egy-egy fátyla ég: ha a tengerben kaménojtást csináltunk Dizzy-ből, ekkor itt réntotttá suthetjük (...de nem Dizzy kitérőre a játék célja – CoVboy). A hídön szembetalálkozunk mag egy pénzderékkával. A következő pályán egy sarkot találunk, mellette egy tekercsai, amelyen a következő információt találjuk: legenda szól Hookjaw-ról a kalóztól – a derek úriember itt van eltemetve és örökdi a kincse felett. Szép teljesítmény egy helottól. A sark mellett egy fogkrémes tubust is találhatunk (A TUBE OF TOOTHPASTE) – de ezt egyelőre hegyjük itt hevereszni. menjünk inkább tovább. A következő helyszínen egy újab tekercset találunk "Snoggles fehér-komplexum – elhagyatott, mióta a turisták fényesítő heda találta a bekejet." Hehe, jópofa. Továbbhaladva a következő helyszínen egy helom sárgaseg hívja tal magere a figyelmet, felvétele után kiderül, hogy az egy rakás gomba (A CLUMP OF MUSHROOMS), mogotta viszont egy pénzdarab rejtőzik. A gombát rogtón el is dobhatjuk (talán Hookjaw is ettől került jelenlegi tartózkodási helyére... – CoVboy), majd a következő helyszínen – egy újab pénzdarab megtalálésekor – rémületen konstatahatjuk, hogy zsékcúba kereltünk Sabaj, menjünk vissza e házig, ott ugorjunk fel e plotóra. Álljunk a ház jobb oldalán lévő kerike elé (ablaknak hívják jobb helyeken... – CoVboy) és nyomjuk meg a tűz gombot: a kezünkben merad egy koszos üveg (A MISTY GLASS OF WINDOW), amit rogtón el is dobhatunk – viszont egy pénzdarab volt mogotte. Folytasassuk az utunkat tovább belre. Ahol ez előbb e zsékcútát teléltük egy kis maglepetés var bannunket e megesben egy ketrec lóg, ami rogtón Dizzy beratunk nyekébe zuhan, mihelyst ez megpróbál elmenni elatte. Mennt tehát nem lehet – ekkor inkább ugorjunk egyel az utolsó lépcsőfokról. Ne így már mindjett más. Pont e szemben lévő plotóra érkezünk. A csepda előtt egyébként egy érdekes tárgy található: egy SINCLAIR ABUSER MAG (telan a Sinclair Elhasznólr: Magezin fordítással lehetna véleményest visszaadni ezt a szójátékot, bár az "abuser" pontos jelentasa család becamerő, telrevezető). Erre e tárgyre egyébként sammi szükség nem lesz e későbbiekben, nem kell erte visszajönnünk. Manjunk addig belre a plotón, amíg le nem pottyanunk a földre. Továbbhaladva balra egy újab tekercsbe botlunk, amelyen a Code Masters tenécsalán telkeknek szoló útmutatása található, miszerint ha még további pénzdarabokat keresenünk, ekkor nézzük meg mindenhol, atb. (utalás arra, hogy a zoldsegek mogott is vennek zsatonok). A következő helyszínen egy újab tekercs vár bennunket "Vigyézet! Robbentási terület!" Ez megint egy jó tipp erre, hogy hogyan is kéne megszerezni e kómlás mogott pénzszecskőt. Majd alkalomadtén visszajövnünk erte – most menjünk vissza odéig, ahol laugrottunk a platóról és ugorjunk vissza ré.

Ugorjunk ét erről erre e plotóra, amelyiken e pénzdarab van, de úgy számítsuk ki ez ugrést, hogy e plató szelára érkezünk (ahhaz az előbbi képernyőről kell ugrnunk) – különben egy csapda hullik a nyekünkbe. A pénzdarab felvételéhez ez előbb mér volt szó róle, hogy e csapda hogyan is szokas kikerülni... A plató jobb oldaláról ugorjunk tovább jobbra fel e a következő helyszínen pont egy másik vágere fogunk arkadni. Manjunk tovább jobbra, majd innen ugorjunk fel belre erre e plotóra, amelyikből csak egy fahasáb látszik. Ezen telmehajunk e ház, ahol ismat taljebb ugrunk egyet. A következő pályán – a változatosság kedvéért – ismat egy ház telálunk egy platón. Ugorjunk át ide és vegyük fel a plató végében lévő búvemeszkot (A RUBBER SNORKEL). Pottyanjunk vissza ez előbbi plotóra (mésfelá ugysem lehet menni), majd menjünk jobbra. Itt e platón egy emelőszarkozet kellanyúja telálható (elág rosszul látható), amelyhez hozzá kell érnünk. Erre ez etszeled e mesik oldalra – valamint egy képernyővel lejjebb megjelenik egy lépcsőtok, amelyen keresztül már fel tudunk menni a felső részre is. Most ugráljunk le e legelső szintig (ode, ehonnan erre e plató ugrtunk, amelyiken ez utolsó pénzdarab volt idéig). Menjünk át e jobbra lévő képernyőre és itt ugorjunk fel e jobbra látható plotóra. A derek Dizzy a sok ugrebugiéléstől már bizonyára elfáradt – most akkor sátlalni fog. Egeszen ennek e platónak e végéig ott álljunk vele a – belről számolvá – e harmadik a jobb oldalra. Majd próbáljunk tárgyat felvenni. Kezünkbe is eke egy ferész (A WOODEN SAFETY RAIL), amit ezán rogtón el is dobhatunk és kedvtelve gyonyorkodhatunk e mogotte lévő pénzdarabban. Álljunk a plató jobb oldalra és ugorjunk fel jobbra. Innen létszóleg semerre sem vezet út, de ugorjunk csak egyet felfelé... nocsek, mégis volt egy. A jobbra lévő platón egy pénzdarab belre haladva pedig egy mesik. A ház azonban utunket állja, erre nem lehet továbbmenni. Menjünk vissza erre a helyre, ahol a ferész mogott pénzdarabot megtalálunk és menjünk ét e bel oldalon lévő helyszínr. Mihelyst étünk ugorjunk egyet felfelé és máris egy újab platón telálunk megunket, amelyikről felugorhatunk e felső vezélre (ennek jelent még ez alsó része, amikor e kallentyút elmozdítottuk). Egyelőre még ne ugorjunk fel: álljunk Dizzy-vel pontosan a tegyekonyebb felőre elé (jobbról a harmadik) és nyomjuk meg e tűz gombot. Kezünkbe is eke a fetoza egy darabja (A BIT OF TREE TRUNK). Ez azonban nem kell nekünk – ennál inkább e mogotta lévő pénzdarab. Na, most mér felugorhatunk a jobbra vezél plotóra. Ezen menjünk fel a következő helyszínr és ott álljunk mag e második fetozsól. Ugorjunk felfelé és egy újab platón telálunk megunket (egyébként egyből fel is figyelhetünk erre e veszélyre, ami egy hullócsapda személyében leselkedik ránk, amikor ez iménti platón fogunk végighaladni). Manjunk tal egészen a plató végéig, ahol egy ház mellett megtaláljuk az élas üvegkerdot (A SHARP GLASS SWORD). Egy szinttel lejjebb is egy tárgy vár erre, hogy osszeszedjük, tehát mégiscsak al kell mennünk e csepde alatt. Menjünk vissza e platón és pottyanjunk le majd – vigyélve e csapdára, e harmadik fetozsól ugorva – menjünk ét a tárgyre. Ez egy kis video kamera (A SMALL VIDEO CAMERA). A bőséig zaverával kuszkodunk minden zsebünk tele. Nem bej – menjünk vissza a tengerpartre (e startpozícióba).

Itt tegyük le e kamerat és az üvegkerdot. A búvemeszk a tárgyalnk között a 2. vagy e 3. legyen (legfelül feltétlenül NOTHING álljon!), mert e tengerben tel fogunk vanni egy tárgyat és ha ekkor e pipa van e legelső hatlan, ekkor ezt Dizzy egyből le is teszi (ergo rogtón meg is fullad). Sétáljunk be a tengerbe. A következő helyszínen rogtón egy csapat hel úszik szembe (mindentéle mozgó tengeri herkentyű ártalmas az agészsegről). A következő helyszínen egy medúzához lesz szerencsánk, majd továbbhaladva rogtón egy másikhoz. Itt egy hejroncs agyik felát láthatjuk. A következő helyszínen talal egy pénzdarabot látunk. Némi ide-ode ugrálás után e ét kell ugrnunk e jobb felső sarokban lévő rékot és mire lepottyonunk, már fel is vahetjük e sós vízi ház-náletre készült (?) asot (SALT WATER SPADE). További megjegyzas a hejroncsra: a jobb alsó sarkánál lévő koponya mogott egy pénzdarab is el van rejtve. Miután megvan ez ésó, menjünk ki e partra majd cseréljük meg e tárgyak sorrendjét,



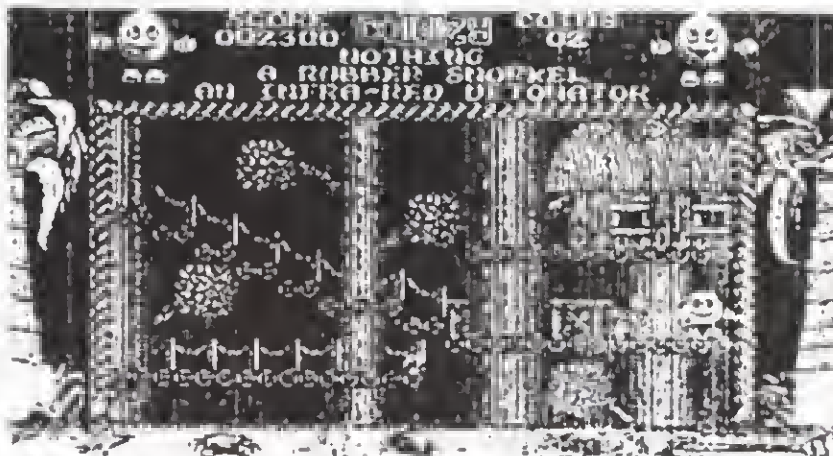
vegyia az áso előrébb legyen, mint a bűvármeszk. Miután ez megvan, menjünk vissza a tengerbe. Azután a helyszín után, ahol felvettük az éso-t, egy mozgó követ láthatunk a tengerfenéken. Itt tegyük le az éso-t. A kő valószínűleg egy víz alatti gazkitereszt ezért el ideig, mert az áso letetele után 4-5 másodpercenként egy buborék emelkedik a magasba. Menjünk vissza a partra, vegyük fel az (ismét otthagyt) tárgyakat, majd vissza a tengerbe és ugorjunk fel az egyik buborékre. Ez pont egy medúzába vinna bele bannunkat – de előzőt mi szépen leugrunk róla és kilábalunk a tengerből – miközben természetesen nem feledkezünk meg a pénzdarabról sem.

Menjünk tovább. A következő helyszínen megtaláljuk a favágó baltáját (THE WOODCUTTER'S AXE), de erre egyelőre még nincs szükségünk. Menjünk tovább, ahol egy újabb pénzdarab ottlik a szemünkbe. Továbbhaladva egy kunyhó mellett álló totemoszlop eljában egy gombarekást pillentünk meg – egy ilyen mogott egyszer már lelettünk pénzdarabot. Áljunk a jobb oldalra és nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Hopplá! Most nem a gombsrekés, hanem egy szikla mogott volt (BIG RED HEAVY ROCK). A sziklát rogtan el is dobhatjuk és mehetünk tovább. Egy kunyhóhoz érünk, amelynek az ajtajában egy bejszos úrlamber álldogál (a feje felett egy vadór is felírheto – de azt nem kell felvennünk). Ez a hely: Műszaki Bizományi. Ha úgy nyomjuk meg a 'tűz' gombot az ember előtt, hogy az 1. tárgyunk helyen NOTHING van, ekkor az úrlamber a következő szöveget intézi hozzánk: "Gyenítom, hogy el akarod hegyni a szigetet. Cserélek veled egy hajót némi értékes holmi fejében." Mit is lehetne a nekiadni? Van nálunk egy bűvármeszk – erre később meg szükségünk lehet, ha visszamegyünk a tengerbe; van egy uvegkard – ez meglehetősen giccses dolog. Akkor maradt a videokamera – tegyük le az ember elé. El is tűnik rogtan, viszont a bejszos megdicsér bennünket és cserébe ad nekünk egy "Vízálló" csónékot (DEHYDRATED BOAT). Azt mondja, el kell vinnünk a szigetre. Erre később meg nagy szükségünk lesz – most egyelőre azonban tegyük le, majd később visszajövünk érte. Ha most megint megkérdezzük a bejszost, ekkor azt mondja, hogy valószínűleg egy motort kerünk – van neki valahol egy, de az nekünk kerulni fog valamibe. A tenébe...

Ballegjünk vissza oda, ahol a fejszét találtuk. Utközben álljunk meg a totemoszloppa helyszínen – a ház bal oldali részén vegyük fel a Szent Biblát (THE HOLY BIBLE). A baltas helyszínen egy árkövet látunk, amely alatt mintha valami ureg lenne... Tegyük le az uvegkardot és lőn caoda – a föld megnyílt, egy lejárati létszik a sírkő előtt. Még ne menjünk le!

Vegyük fel a baltát, majd menjünk vissza a tengerbe és haladjunk át rajta. Menjünk el egészen a hídig, amelyen két laklya ég. A hídon tegyük le a baltát, ami egy négy lyukát vég a hídon. Mielőtt beugranánk a vízbe, rendezzük úgy a tárgyakat, hogy a bűvármeszk és a Biblia a 2. és 3. helyen legyen (ha a víz alatt felvesszünk egy tárgyat, nehogy valamelyiket letegyük). Most már beugorhatunk. Egy víz alatt barlangban találjuk magunkat. A jobbra lévő helyszínen találunk egy pénzdarabot, valamint egy fejjebb lévő platóhoz felugrálva felvehetjük az előzőt kincset (CURSED TREASURE). Az átok káros hatásait a Biblia megvéd bennünket – átmehetünk tehát a barlang másik végébe. Itt ismét találunk egy pénzdarabot, valamint a platón felugrálva kijuthatunk a barlangból. A derék Hookjaw lőkelőz sűrűn bukkanunk a felszínre – úgy látszik mégsem tudta megőrizni a kincsét. Vigyük el a kincset a Bizományiba és tegyük le az ember elé. Teljesen el van ragadtatva tőle. Még nem tudja ugyan, hogy mihez fog kezdeni vele, mindenesetre ad cserébe egy csónakmotort (OUTBOARD MOTOR). Nagyszerű. A Bibliára már nincs szükségünk, dobjuk el és vegyük fel a csónékot, amit az előbb it tetettünk.

Menjünk tovább jobbra, egészen addig, míg ismét a tengerhez nem érkezünk. Utközben a két ház között egy zoldség mogott egy elrejtett pénzdarab van (a zoldsegel természetesen rogtan dobjuk is el). A szígen egy tekercesen azt olvassuk, hogy nem lehet addig hajózni, amíg az mozog. Ez ugyan nem egészen világos (legalábbis egyelőre nem), mindenesetre vegyük fel a tekerces mellett található aranykulcsot (GOLDEN KEY). A csónékot és a csónakmotort hagyjuk itt a stagen – később ugyanis itt lesz rá szükség. Menjünk vissza az uvegkarddal kinyitott sírig és menjünk le a föld alá. Itt két tekerceset látunk, a bal oldalon ez áll: "Vigyázz! Mágikus vízfal!" Ez utalás erre, hogy odra továbbmenve, minden átmenet nélkül a tengerben találjuk magunkat (mielőtt átmennénk, a bűvármeszk és tárgyak között a 2. vagy a 3. helyen legyen!). Itt vegyük fel a dinamitot (STICKS OF DYNAMITE), majd forduljunk vissza. A másik tekercesen az áll, hogy a sírkőre tett uvegkarddal nyílheto rejtékajtó copynght-a Rogeré, a híres kalózá Hehe. Jópofi. Menjünk tovább jobbra. A következő helyszínen a hordók között lévő koponye mogott egy eldugott pénzdarabra feltehetünk. Továbbhaladva egy újabb pénzdarabra bukkanunk. A szoba közepén a padlóba egy hordó van szulysztva. Áljunk rá és tegyük le az aranykulcsot. Suttyl – a kulcs kinyitott egy csapóajtót, amin keresztül egy barlangba potyentunk. Egy pénzdarabot felünk, valamint egy tekerces, amely a következőt olvashatjuk: "Megtaláltad a kalózkok titkos könyvét! Ideális hely ez a jéti poherezzgatásra!" Megint egy lavica. A könyv azonban meglehetősen modernul van felszerelve, mert a másik végben felvehetjük a mikrohullámú sütőt (MICROWAVE OVEN), menjünk ki a barlangból, majd menjünk keresztül megint a tengeren. A tengerparton tegyük le a sütőt vagy a bűvármeszkot (amelyik jobban tetszik – lehet akár mindkettőt is). Most megint megyünk egy kicsit letrézni a fák közé. Masszunk fel a platón a közepén álló széles ház (telán a térkép alapján mindenki odelál egyedül is), amelynek jobb oldalán felvehetjük az infravörös detonátort (INFRARED DETONATOR). Azon a platón, ami éppen elattunk húzódik egy újabb elrejtett pénzdarabra bukkanunk (pontosan a képernyő ezélen). Most menjünk át a bal felső sorokban lévő házhoz (ahol ennek idején a bűvármeszkot felvettük) és pontosan a széleiről ugorjunk el beire (előre a semmibe). Ha az ugrást jól számítottuk ki, akkor két kómiás közé fogunk érkezni (a térképen a nyíllal jelzett helyre), ahol a zoldseg mogott egy elrejtett pénzdarabra bukkanunk. Most ugráljunk vissza jobbra, potyogjunk le a földre és menjünk be a bányába.



Frightmare

C64

Először is RESET-eljük a gépet, majd POKE 21829,169 POKE 21830,0 POKE 21831,234 a SPRITE utközes kikapcsolásához, ezt követően POKE 21839,173 az órokelthez, végül pedig a SYS 16384 utasítással tarthatunk vissza a játékhoz.

Itt a játék elején már megcsodáltuk a tekercsen lévő "Vigyézet! Robbantási terület!" feliratot — a robbantás falemelő parce pedig most érkezett al. Tegyük le a dinemítot a kőomlás alá majd menjünk vissza a kisebb kő mögé amit az imént otthagytunk, hogy Dizzy fadazékban legyen. Itt tegyük le az infreörös detonátort és bummm! — a sziklétal alüűt. Most már felvehetjük a pénzeszecskót (BAG OF GOLD COINS). Menjünk vissza a tengerpartra és vegyük fel az előbb letett mikrohullámú sütőt, kerjünk át a tangeren a szokásos módon és menjünk el egészen a becsikáig, akivel üzletelni szoktunk. Adjuk neki oda a pénzeszecskót, emiatt — rövid, ámde elmes csevegés után — kapunk tőla cserebe egy gallon olajat (A GALLON PETROL). Most adjuk neki oda a mikrohullámú sütőt. Erre nagyon elazomorodik közli, hogy nagyon szomorú, emiatt elmegyünk, mert mi voltunk a legjobb kuncaatja — a monológhoz mellékel meg egy slusszkulcsot is (AN IGNITION KEY). Elmegyünk?! Het bizony el szaraztunk ugyanis már tőle egy csőneköt, a csőnakhoz motort, a motorhoz olajat és ez agaszhoz egy slusszkulcsot is — irány a steg! Vegyük fel a hajó darcbját, elljünk a steg szélére és a kovatkozó sorranban pakoljuk le őket (he jól csináljuk, mindig változik a csőnak színe) csőnek, motor, olaj, kulcs. Ha minden jól sikerült, akkor a piros csőnak elkezd ide-oda mozogni (a tekercsen lévő felirat egyebként arra figyelmeztet, hogy amíg nem mozog a csőnek, addig ne ugorjunk rő!) A csőnakon ugraljunk át a másik partra. Itt telelünk meg egy pénzderabot, velemint egy tekercset, emilyen gratulálnék nekünk, hogy sikeresan teljesítettük a kuldatést satöbbi. Ugy tűnik vage a játéknak.

A helyszín végén azonban ott áll a kereskedő ikertestvére aki közli velünk, hogy csak akkor lanet aimmennünk, ha kilizetünk 30 arany váltsegdíjat. Ha idéig nem szedtük volna a leírásban említett pénzderabokot, akkor mehetünk gyűjtögetni. Ha összeszedtük, ekkor minden randben — ezaz — he! — csak 29 pénzderab ven nálunk!!!

Na vejon, hol ven a nermincadik?

Jelmagyarázat a térképhez:

- A — buvármaszka (RUBBER SNORKLE)
- B — videókamera (SMALL VIDEO CAMERA)
- C — éles üvegkard (SHARP GLASS SWORD)
- D — sósvízi ásó (SALT WATER SPADE)
- E — egy öreg Szent Biblia (AN OLD HOLY BIBLE)
- F — a favágó fejszéje (THE WOODCUTTER'S AXE)
- G — az elátkozott klincs (THE CURSED TREASURE)
- H — egy nagy aranykulcs (A LARGE GOLDEN KEY)
- I — dinamit (STICKS OF DINAMITE)
- J — mikrohullámú sütő (MICROWAVE OVEN)
- K — infravörös detonátor (INFRA-RED DETONATOR)
- L — pénzeszacskó (A BAG OF GOLD COINS)
- M — Sinclair Abuser Mag
- N — fogkrémes tubus (TUBE OF TOOTHPASTE)
- O — üres láda (AN EMPTY SOLID CHEST)
- P — üres vodór (AN OLD EMPTY BUCKET)

Impulse

C64

RESET után több érdekes változtatást eszközölhetünk a programban.

POKE 49228, x ahol x = 0-4 beállításával a címkepernyőn szóló zenét változtathatjuk meg.

POKE 25170, x, ahol x = 0-4 beállításával a játék alatt szóló zenét változtathatjuk meg.

POKE 28123, x ahol x = 0-4 beállításával a játék végén szóló zenét változtathatjuk meg.

POKE 24639, 234 POKE 24640, 234 POKE 24641, 234 megszűnnek a lamadási hullamok.

POKE 24709, 234 POKE 24710, 234 - nincs spríte uikozes.

Ezt követően SYS 24576-tal lephetünk vissza oda, ahonnan kiléptünk, vagy SYS 49152-vel újraindithatjuk a játékot.

Indiana Jones and the Last Crusade

C64

RESET-eljük a számítógépet, majd

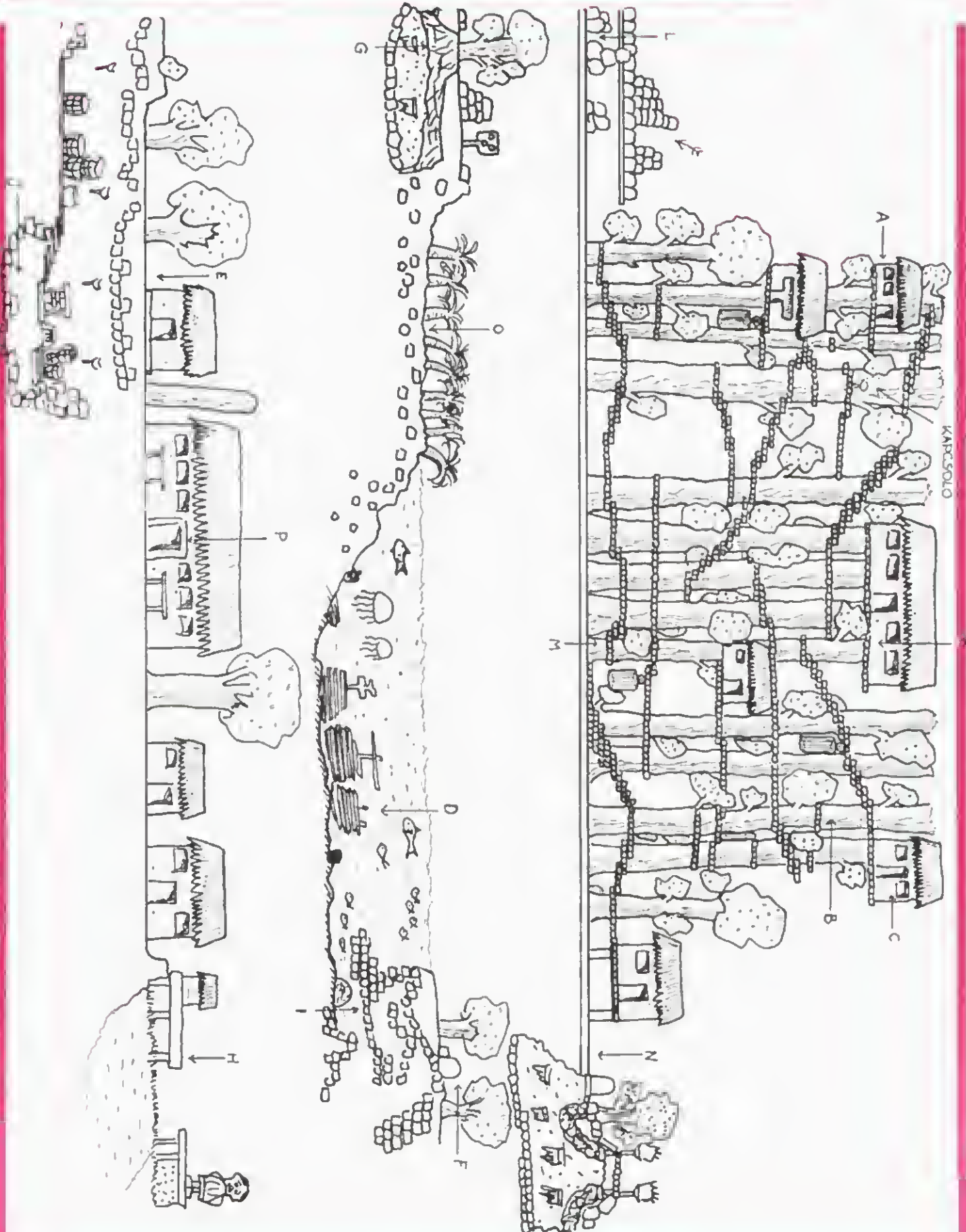
POKE 32552, 173 - az örökélethez

POKE 37255, 173 - a végtelen korbáczhoz és

POKE 35756, 123 - a végtelen laklyához

A játékba a SYS 32092 utasítással terhetünk vissza.

A játék közben tartjuk lenyomva a 'F', 'I', 'S', 'H' billentyűket, majd ezekkel parhuzamosan nyomjuk le a '5'-ig valamely számbillentyűt. Ekkor az adott szinten belüli zónát cölözük meg a 'F', 'I', 'S', 'H' és a 6 billentyű lenyomásakor szintet váltunk.

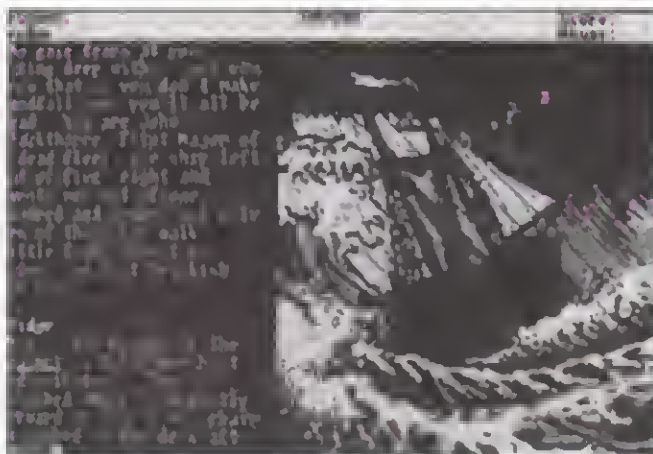


SHOGUN • Infocom

Telán meg sokan emlékeznek az enno két-három évvel ezelőtti tv-ben vetített filmsorozatra, ami "Sógun" cím alatt futott 12 kedo eseten keresztül. Később a film alapjául szolgáló 6-700 oldalas könyvecské is megjelent itthoni könyvesboltjainkban – tavaly pedig utólrta a könyv- és filmbestsellerek végzeté szemitógépes játék lett belőle.

A történet 1600-ban játszódik, amikor az Erasmus nevű holland kereskedőhajó hatalmas viharba kerül, majd némi henyődes után hejótörést szenved Japan keleti partjainál. Ezidőrajt a szigetország éppen a politikai enerchie mámoreban leleozik a leghelelmesabb főurak fegyverrel és intrikával próbálják a kortetlan hatalmat, a sógun máltóágot megszerezni. A játékban a hajó navigátorának, John Blackthorne-nek a szerepet játszuk (ő egyebként a regány főhőse is). Először nem a politikai környezettel, hanem – ez európai szemmel nézve meglehetősen érdekes – japán szokásokkal ismerkedhetünk egy igen alacsony nivót képviselő godorben szállásolnak el bennünket az egyik tésunkat elva meglőzik, majd mindennek tetejébe egy mőkas kedvű szamuráj hét lőz ooo szovel lavzel bennünket (a nyilvános furotáti proceduráról már ne is beszéljünk). Ha sikerül megnyernünk a japének bizelmát, akkor egy kimonót kapunk régi ruhánk helyett – bér ez mondjuk még nem jelent semmit. A továbbiakban még nagyobb zűrkbe fogunk keveredni. Mint már említetük, a közállapotok nem éppen a legrozsásabbak: a hatalomért való torzszakodás a két leghelelmesabb főur, Ishido és Toranage között folyik – taian mondenünk sem kell, hogy (bel)szerecsencsallegunk éppen köztük közé fog vezérlni bannunkat. Ez mondjuk nem éppen életbiztosító de rajtuk kívül még azémos elméleteteg (szemurájok, nindzsak és hasonlók) fog ez utunkba ekeoni. Közülük különös figyelmet érdemel egy Mariko nevű holgy, eki az alsó pillantásra ugyan normálisnak látszik, de néha rossz pillanatai is akadnak: egy alkalommal például a saját torket ekerje elnyiszalni egy kicsiny kázi készülékkel, amit a japanok is főrnek hívnak. A japének egész biztosan nem normálisak, de rajtuk kívül még szembe kell néznünk a spanyol/portugéi papokkal, inkvizitorokkal és kereskedőkkel is. Eki igen-igen sajnálkozunk minden elvesztetgatott percan, emít ez életben tölünk. A problema ott kezdődik, hogy egyrészt a spanyolok katolikusak (mi pedig egy protestans engol szerepét játszuk), másrészt (és főleg!) mint egy legyerecske hajó parancsnoka, potenciális veszélyt jelentünk a Fekete Hejőre, amely ez ezszi kereskedelem éves hasznat (alag jo biznias volt!) szállítja Spanyolországba. Szovel bőven lesz kalandban részünk, míg sikerül a legrangosabb szamurájok sorába emelkednünk.

James Clavell könyve igezen nagyszerű – eki előlve nagyszerűen fog rajta szorekozni. Az Infocom játéka egy izig-venig adventure – eki játszuk vele szinten nem fog csalódni. A precízen megrajzolt képek és a jól kivitelazett szovegértelmező igezen henguletoasá teszik a játékot (már amennyiban azt az emóai angolul). Van azonban egy kis problema: a játék túlragosan is követi a regány cselekmányét! így tehát játékírási nem szükséges hozzá csak be kell menni a könyvtárho, kivenni a könyvet és annak alapján a játék mária végigjátszható. Mondjuk így is el fog terten: egy darabig, mert a könyv is vagy 700 oldal.



SIM CITY • Infogrames

Az Infogrames mostanában kitesz magáért a szuper NORTH AND SOUTH után egy lényegesen komolyabb "hengvételű" programmal rukkoltak elő: A SIM CITY-t hirtelen nem tudnánk egyetlen játékatagóriába sem oszrolni – ez leginkább egyfajta populációs játék, bér a grafikai kivitelezés attól lényegesen különbözik. Véleményen "Fővelosi Tenecs"-szerepét játszunk benne: azaz egy város agasz város irányítása szakad a nyakunkba. Rejtünk all vagy bukik egy város telviragzása, mi irányítjuk a különböző jellegű építkezéseket: iparosítást, közlekedést, nekünk kell megtennünk a megfelelő ellenlépéseket a természeti katasztrofák (fegszennyezés, tűzvészak, tornádók, a Godzilla nevű mőkas óhulód, stb.) által okozott károk ellen – és ezenkívül még ezer egy dolgot.

A játékot huszezer doller birtokában kezdjük – eboól kell finanszíroznunk grenidózus elképzeléseink megvalósítását. Veloszinűleg nyilvánvaló, hogy bármilyen munkat akaiunk kivitelaztatni: az pénzbe fog kerülni (a legolcsóbb lebontni mindent – az területenként csak 1\$ – de nem ez a játék célja). Penzünkkel tehát tekerősan kell óennünk: báit kasszánket gyarapíthatjuk a város-lakók maghetározott mértékű magadoztalásával. Viszont ez csak akkor hoz megfelelő eredményt, ha van kit edőztatni – legelső dolog tehát a megfelelő populációt látrehozni, majd kiepitni az ahhoz szervesen kapcsolódó dolgokat (lakótelepek, közlekedés, utak, vesút, repulótér, stb.). Az embereinknek természetesen munkahelyet is kell óiztosítanunk – tehát a populáció fejlesztésével parhuzamosan fejleszítjük az ipart is. Mutén az emóereknek van munkahelyük óiztosítani kell a helyet, ahol a megkerasett pénzüket ennak a rendje a mója szerint el is szórhatják: tehát a plebszt szőreokoztató helyeket is létre kell hoznunk. Ezzel parhuzamosan persze megjelenik a óúnozas is, amely egyre nagyobb méreteket fog ólteni, ha nem tesszük meg a magfialó intézkedéseket (azaz nem csinálunk randőrséget). Természetesen a természeti – és egyéb – katasztrofák mindig óele fognek kopni a leveskenkbe, szovel eltér egy darebig, emíg az általunk meneószelt város elveszi Bacs-Buapesttől a következő világhírlites jogét.

A SIM CITY-t nem javasoljuk azoknak, akik az akció- vagy a lovoldozós játékokért rajonganak: viszont melegen ajánljuk mindenkinek, aki inkább az agyet szareti tornáztatni: ez Amiga előtt. Jellageből edódoan a játék kivitelezésában nem a szuper grafikára vagy zenére koncentráltak, sokkal inkább a óonyoltságára, a sokrétűségére és a ókonrendszer által temógetott óonnyú kezelhetőségére – tehát erre, ami HOSSZU IDEIG igezen élvezetesse tehát egy játékok.



LORDS OF THE RISING SUN • Mirrorsoft/Cinemaware

Az idő 1180, a helyszín Japán. Az ország nehéz időkben él, a császár csak névtelen hatalom birtokosa, a politikatól teljesen elszigetelődött. A tartományurak állandó csatározásokban állnak egymással, de a két legnatafmasabb cseled, a Teirék és a Minemotók ennél sokkal nagyobb célt tűztek ki maguk elé, a Japán feletti korlátlan hatalmat biztosító soguni méltóságot akarják megszerezni. A két cseled torzaskodása polgárháborút robbant ki az országban és 1180. közepére úgy tűnik, hogy a hatalmi harc a Teirák javára dől el. Egy elvesztett csata után a Minemoto-klán vezére rituális öngyilkosságot, szeppekut követ el. Pótyjának vezetése ket fiára, Josicunére és Jontomora száll. A harci helyzet igen sereimes — de talán a két fiú egyike mag a visszajére fordíthatja.

Ilyen előzményekkel kezdődik a LORDS OF THE RISING SUN. A bajlantzó képernyő után ez említett két Minemoto közül kell kiválasztanunk, hogy melyik szerepét kívénjuk eljátszani — aztán már kezdődhet is a háború. A játék a DEFENDER OF THE CROWN-hoz hasonló stratégia, vegye a felelet Japán elfoglalása és ezzel a sóguni méltóság elnyerése. Egyelőre három fő hadserege segít bennünket, de ez a helyzet remélhetőleg a későbbiekben változni fog. A fehér zászlót hordozó emberké jelzik a mi hadseregeinket (vannak világosszürkek is — ezek az ellenfeleink egyik csoportja), őket mozgatva kell szépen elfoglalnunk egész Japánt. A hadseregeket csak akkor mozgathatjuk, ha valamilyen városban vannak éppen és mindig csak a legközelebbi városig történő vonulásra adhatunk ki parancsot (már amennyiben vezet oda ut). Amíg a hadsereg vonul, addig csak információt kérhetünk róla, a menetirányt nem változtathatjuk meg. A tengerparti kikötővárosokból vízi úton is mozoghatunk, ez némileg gyorsabb, mint a gyaloglás. Ha valamilyen hadseregünk az utolsó magadott célpontig vezető úton haladva egy ellenséges hadsereggel találkozik, ekkor harcban kezdenek — ennek kimeneteléről a képernyő ellen levő üzenetsor tájékoztat bennünket. Ugyanez történik, ha valamilyen hadseregünk egy ellenséges városhoz ér. Ha ez a hadsereg találkozik ellenséggel (vagy a városhoz vezető úton), amelyet a játék elején kiválasztott figura (tehát Josicuna vagy Jontomo) vezet, ekkor személyesen irányítjuk a harcot. Nem feltétlenül kell azonnal nekifutni az ellentelnek, hadsereg esetén szövetséget ajánlhatunk nekik (ha elfogadják, ilyenkor a sereget vezető főúrunk ezentúl a mi parancsainknak engedelmeskedik), város esetén pedig felszólíthatjuk őket megadásra. Közvetlen személyünket is veszély fenyegeti, ha sokáig üldögélünk a Minemoto-klán színhelyén (Edo-ban) — nindzsák támadhatnak ránk és számukra kérdünk pangájával kell a felénk repülő surikeneket felfognunk. Az edo-i várból mi is kiudhatunk nindzsákat a négy legfatahátsábo főúr ellen. Ilyenkor viszont előfordulhat, hogy kiderül, hogy mi béreltuk fel a nindzsákat és a császár — mint a feir play-játék híve — parancsot küld, hogy ezonnal kovessunk el szeppekut (FORCED SEPPUKU). Ilyen unnepléyes alkalmakkor derek főhősünk kiul a dombtőre, és a romantikus kulasszák közepette szépen hebaszurja magát. Telén mondanunk sem kell, hogy a főhős hellelekor (mindegy, milyen módon következzen be) a játék végét ér — vesztettünk.

A játék alapötlete tiszte D.O.C. (eltéknve a gazdalkodestól), de a grafikai és zenei kivitelezés sokkal precízebb, élvezetesebb. Egyelőre ennyit erről a játékról — terveink szerint a következő CoV-ben egy részletesebb leírást fogunk közölni róla. (Addig is erősen reménykedünk, hogy a játék lemezei töltögetéséért felelő úrtember is kiul a dombtőre és eszközöl magán egy szeppekut... — CoVboy)

SILKWORM • US Gold

Ilyen tövölözös üreletekkel nem nagyon szoktunk foglalkozni meg a játéksimertetőken sem, hiszen túl sok mindent nem érdemes (nem is lehet) elmondani egyiktől sem — de a SILKWORM már annyira szörnyű, hogy ez szinte jó. Mesziről ordít róla, hogy egy pénzbeobos játékautomata szolgáltatane az elapötletet és nyugodtan elmondhatjuk a konverzió kivétően sikerült — minthe a játékafteremben állnénk a gép előtt. A shoot'em up játékok receptje érvényesül itt is, mindenre tuzalni kell, emi a képernyőn van és nem háttér. Ami a SILKWORM-ot megis kiemel a tövölözös játékok tengeréből, az hogy egyszerre két játékos játszhat és egymást segítve juthatnak előre (a 4 szintől kezdve szinte már csak így lehet továbbvargodni). Ha csak egy játékos játszik, ekkor a játék elején ki lehet választani, hogy a helikoptert vagy a forgatató gépagyúval felszerelt dzsipeit kívánjuk-e irányítani. A szinteken a támadókban meglevenedik egy modern hadsereg teljes érzenele, kezdve a helikopterektől as a tankoktól egészen a rakatakig és ez aknákig. Nehény egészen érdekes modell is felvonul itt ven például a szintenket egy-kei alkalommal megjelendő "puzzle-csirke", egy darabokból összeálló helikopter, amely a "fejevel" kivedi a helikopter jónéhány töveset és csak számos találattal lehet elpusztítani. Ez esetben egy-egy bonus mered utene mementokeppen (mindket játékosnak jut), amelyet felvéve először dupla löveshez jutunk. Ez csak addig él, míg egy életet el nem veszünk. He a következő ilyen rondaságig nem veszünk életet a megsemmisítése után mer kátszerez gyorsaságu dupla lövésünk lesz és így tövöb. Továbbol plusz figyelmet érdemlő dolgok a találon heveresző öknék, ezek egyreszt a dzsip életét hivatokak megkeseríteni, másrészt a szétlövésükkel egy 10-15 másodpercig tartó pajzsra tehatunk szent (valamilyen zold buboréktelző kápeben jelenik meg). He úgy akérunk ujebb pajzsot felvenni, hogy az előöbri hatása mreg tart, anergiaarobbanas következik be és a jelenleg a képernyőn levő összes ellentel megsemmisül (kivéve a nagy csirkét). Minden szint végén egy-egy nagyobb ellentel var bennünket, amelyekke hosszú másodpercekig kell lödözökn. Muten szívéskednek leiroboanni a program ez utolsó élet elvesztése öte eltelt idő és a megsemmisített ellentelék szemának függvényében bonus-pontszámot generál, aztán már folytathatjuk is tovább a következő szinten. Mindket játékosnak három "credit" áll rendelkezésre (ami egyenként három életet jelent). Az összes elvesztése után rendelkezésre áll a fehetősé, hogy ha 10 másodpercen belül megnyomjuk a "tűz" gombot a következő játékot ne az eleöről kelljen kezdenünk, hanem arról a szintől, enöl ez utolsó életünket elvesztetuk. Természetesen ven highscore-táble is, hogy mindenkinek meglegyen az örome.

Hat kb ennyit lehet elmondani a SILKWORM-ról. Teljesen proti kivitelezés, szuper háttargrafika és spíte-ök, gyors akció, négyszerű hanghatások. A cimzenében heliheto szintizátor-öemutató David Whittaker műve — az ő zenáit valószínűleg nem kell bemutatnunk senkinek. C-64-verzióról ezidáig nem hallottunk, emi meglehetősen eroakes, tekintve, hogy még Spectrum-verziói is van. A játékban egyébként ven egy hatalmas "hibe" a másik játékost nem lehet lelöni! Hü, pedig ez milyen jó is lenni!



Az FTL cég DUNGEON MASTER című játéka, bár a BARD'S TALE-hoz vagy a PHANTASIE-hoz hasonló hagyományos szerepjáték, talán az első olyan ebben a kategóriában, amely a lehető legjobban kihasználja az Amiga által nyújtott lehetőségeket. Talán nem véletlen, hogy a DUNGEON MASTER megjelenése óta minden szerepjátékot hozzá hasonlítanak, mint mércéhez (és eddig még egyetlen program sem érte el ezt a színvonalat). A – néhol mohával borított – szürke falak, a labirintusban mászkáló, kiválóan megrajzolt szörnyek, a sejtelmes toldalatti hangeffektusok és a kányalma ikonkezelő rendszer együttese teszi még élvezetesebbé a játékot. A játék nemcsak látványos, de jó is (ez a kettő együtt ritkán lelálható meg együtt egy játékban!). Helyéig at lehet valószínűleg még akkor is, ha az embernek van térképe és varázslatlistája hozzá.

A játéka egy nagy kalandozóból álló csoportot irányít. A feladata az, hogy a többszintes labirintusrendszerben megtalálja a Tűzbot sírját, bajusson oda, és megszerazva a Tűzbotot, megküzdjön magával a Káoszal. A kuldést persze nemcsak a hatalmas üvesztők, hanem veszedelmes szörnyek és összetett logikai feladatok is nehezítik.

A játék elején, amikor belépünk a barlangba, ki kell választanunk azt a nagy karaktart, akivel a kuldést véghez akarjuk vinni. Az egérrel a képernyő jobb alsó részén látható nyílakra mutató (vagy a billentyűzet nyilait használva) mozoghatunk előre-odolra ill. fordulhatunk. Hemarosan magánkazunk a Hall of Champions felirattal jelzett tarmakba. A falakon rengatag káp van. Ők a választható karakterek. Ahhoz, hogy magtudjuk, ki is az, akit egy kép ábrázol, válasszuk ki az egérrel a képet.

A karakter leírása

Az elénk taruló, első pillantásra talán zavaros ábra minden információt tartalmaz az adott figuráról.

Minden karakternek három alapvető tulajdonsága van: agászág (HEALTH), kitartás (STAMINA) és verázserő (MANA).

Az **agászág** határozza meg, hogy a karakter mennyit sebet képes alviseini. Az általán minden sikeres támadása esetén a karakter veszít az agászágából – ha az 0, akkor meghalt. Az agászágot gyógyító varázslatokkal vagy pihánással lehet növelni.

A **kitartás** a karakter kondícióját jelenti. Ha sokat mozog, harcol egy figure vagy túl van terhalva, csökken. Ha egy karakter étala vagy itala elfogy, a kitartás rohamosan kezd csökkenni. Ezt is varázslatokkal és pihánással lehet visszenövelni a maximális ártakra.

A **verázserő** a varázslatokhoz fontos. Minden varázslat mena pontokba kerül, minél erősebb, összetettebb a varázslat, annál toobbe pihánással regenerálható.

A figuráknak vannak még egyéb tulajdonságai is, amelyeket úgy kérhetünk le, hogy rámegyünk a számré, és nyomva tartjuk a gombot. Ekkor megjelenik a képernyőn, hogy a karakter melyik szakmában mennyire járatos (arról majd később), és a következő tulajdonságok: erő (STRENGTH), ügyesség (DEXTERITY), bölcsesség (WISDOM), életerő (VITALITY), varázslatellenállás (ANTI-MAGIC), tűzellenállás (ANTI-FIRE).

Az **erő** határozza meg, hogy mekkora sebet képes a karakter ejteni ellentelén, valamint mekkora súlyt bír el.

Az **ügyesség** mutatja meg, hogy a karakter milyen pontosan tudja eltalálni ellentelét, illetve milyen jól tudja kikerülni a támadásokat.

A **bölcsesség** a varázslatokra van hatással: minél megasebb, a varázslatok annál jobban sikerülnek.

Az **életerő** határozza meg, milyen kitartóan tud velaki harcolni, mozogni. Alacsony életerejű karaktereknek gyorsabban fogy a kitartása.

A **varázslatellenállás** határozza meg, milyen mértékben képes a karakter átkerülni a varázslat-támadásokat.

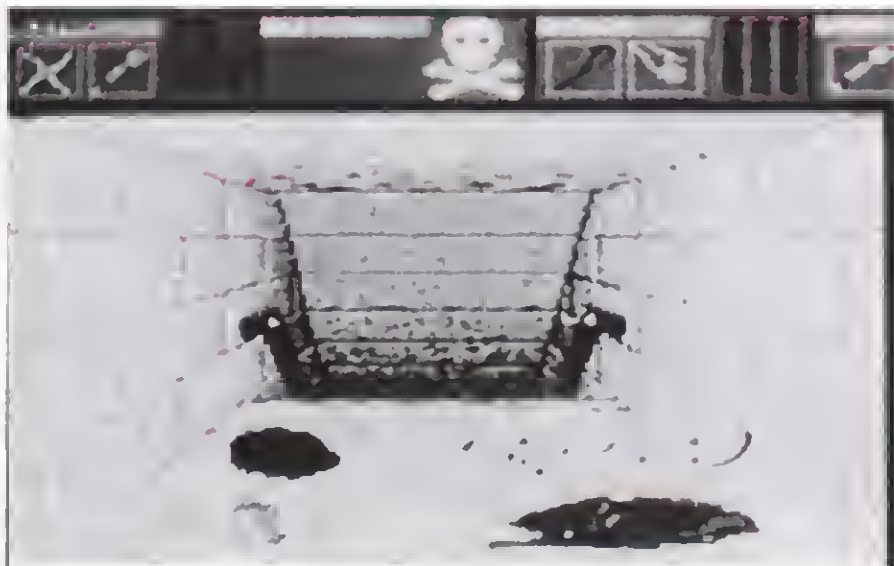
A **tűzellenállás** hasonló ez előbbihez, de speciálisan a tűztámadásokra (pl. sárkenyyláng) vonatkozik.

A tulajdonságok mellett két szám közöl ez egyik a maximálisat, a másik az aktuálisat jelenti.

Az alsó sorban, a LOAD mellett szám ezt jelzi: hogy mekkora súlyt cipel a karakter. Ha ez a szám sárga lesz, kicsit megtarhelluk a karaktert, ha piros, veszélyesen túlterheltük!

A kép bal oldalán egy emberi alak látható. A sok apró négyzet mindegyikébe egy-egy tárgyat lehet tenni. Természetesen pl. a lej négyzetre csak sisakot vagy egyéb fejfedőt tehetünk. Ilyenkor ez lesz hősünk fején. Általában minden karakternek van valamilyen alapöltözéke, de azt a későbbiek tolyamán lehet cserélni, akár egy Berber-babán. A jobbra eső kéz a karakter jobb keze, mint a valódságban). A figura mindig a jobb kezében lavó tárgyat használja. Bal oldalon van ez erszény, ahová apróbb tárgyakat lehet rakni, jobb oldalt pedig a tágaz, ida nyílvezzőket és hasonló lövedékeket árdamas rakni, hogy hősünk azokat innen gyorsan elő tudja venni harc közben. A többi tárgyat a hatáskábe (többi négyzet) árdames pakolni. A tárgyeket megvizsgálhatjuk (milyen nehezek, áhatók-e, stb.) ha a szemhez visszük és megnyomjuk a gombot.

Fontos, hogy figuráink mennyire áhesek és szomszások. Etelt elszorva telálhatunk a labirintusban, később egyre ritkábban, de vannak szörnyek, amelyek ehatók. Parasz mindenki inkább a kenyérrel és a húst eszi, mielőtt a lila táregre tanyerodik. Vízet tomlókban vihatunk magunkkal, amelyeket a kutaknál utótolálhatunk. Ha inni vagy ánni akarunk, az ételt ill. tomlót vigyuk egyszerűen a figura szájához és nyomjuk meg a gombot.



Spitting Image

RESET-eljük a számítógépet, majd.

POKE 3314,173 POKE 3348,173 - a vagtelen élethez, mindkét játékosra

A játékba a SYS 2816 utasítással térhetünk vissza

Karakter-osztályok

A **DUNGEON MASTER**-ban minden karakter donthet, hogy milyen szakmában öhajjt tevékenykedni. Van harcos (**FIGHTER**), nindzsa (**NINJA**), varázsló (**WIZARD**), és pap (**CLERIC**). Egy karakter egyszerre több szakmához is érthet.

A harcos kiváló fegyvertorogató, erős, jól bírja a megpróbáltatásokat.

A nindzsa főként a puszta kézzel történő harc és a távolsági fegyverek (nyíl, snuriken) mestere.

A varázsló fizikailag a leggyengébb, de támadó és védekező vereségeinek arzenáljával sokkal hatékonyabb sok ellenféllel szemben.

A pap gyógyítja társait varázslataival visszadva az elvesztett egészségpontokat, vagy megmentve a mérgezett karaktereket a biztos haláltól ellenmárg-vezérléssel.

Ahogy egyre több tapasztalatot gyűjt egy karakter, úgy fejlődik. Egy figurát harcosként ekkor fejlődik, ha fegyverrel a kézben, allanfeleit puzitítja, nindzseként ekkor, ha puszta kézzel harcol vagy távolsági fegyvert használ, varázslóként vagy papként pedig természetesen akkor, ha varázsol. A fokozatok a következők:

NEOPHYTE

NOVICE

APPRENTICE

JOURNEYMAN

CRAFTSMAN

ARTISAN

ADEPT

EXPERT

MASTER (a MASTER-nek 6 fokozata van)

Most már mejdnam minoent tudunk e karakterekről, válasszunk ki négyet! Ha **RESURRECT**-tel választjuk ki a figurát, a neva és a szakmái is megmaradnak, ha **REINCARNATION**-nal, a szakmái törődnek és mi adhatunk neki nevet. A választóhoz 24 karakter legjobbjai ambe, de akao koztuk néhány szornyeteg is. Van olyan karakter, emi mindenhez ért, de mindegyikhez csak kevésbé, és van olyan is, amelyik már eleve **JOURNEYMAN** valamiből, de sammi meshoz nem ért. Persze, a továbbiakban rejtünk mülk, hogy egy karakter melyik szakmában fejlődik jobban, ettől függően, hogy varázsolunk vele, vagy harcolunk inkább.

Amikor kiválasztunk egy karaktert, a felső sorban megjelenik egy kis ikon a karakter erckapával. Melláta három oszlop jelzi, hogy e három alaptulajdonság hogy áll e maximumhoz képest. A két kéz ezért van itt, hogy tudjunk tárgyakat felvanni e labirintusból, és e karakterlepről tárgyakat csarálgethessünk.

A jobb felső sarokban látható, hogy hogyan helyezkednek el e karakterek agymeshoz képest. Ezt csarálgetva célszerű úgy beállítani a csepatot, hogy a harcosok álljanak elöl és a varázslók hátul.

A játék kezdete

Amikor összeállítottuk e csepatot, célszerű elmenteni ez állást egy külön lemezre. A kimentéshez kérjük le egy karakter aoteit (nyomjuk meg a gombot egy karakter ikonján e felső sorban), és itt válasszuk ki e lemez ikonját. Sajnos egy lamazra csak egy állást lehet kimenteni, úgyhogy azok ekik biztosra akernek menni, ekér 2-3 **SAVE** lemezt is használnak. A kimentett jétékállást nem lehet bémikör visszetörteni: csak ekkor, ha meghalunk vagy ismét betöltjük e játékot. Mivel nazénkben a játéknak nem tokélatas változata teradt at, előfordulhat, hogy a program náhe kifegy. Ennek elkerülése végett minden alkalommal, amikor átmagyunk egy málek szintre (ilyenkor szokott e DM elheln), mantsuk ki az állást. Nam kell fálni, csak másik szintre átlapáskor fagyhat ki e program, ez pedig nem történik túl gyakran, ezért e jéték nem veszít ez élvezhetőségéből (...okat). Persze arra vigyázzunk, hogy e programot úgy töltsük be, hogy a lemez már benn van, amikor a gápat bekepcsoljuk, mert különben hiba töltjük vissza a kimentett állást, ismét la fog fagni.

Mielőtt az ember elkezd e igazi játékot, célszerű megberátkozni e játék kezelésével. Az alsó szinten, ahol e karaktereket kiválasztottuk, találhatunk egy rekés élelmiszert, azzel rogtan oegyakorolhatjuk a tárgyak fal-le rekését, alpekolését, használatát. A jéták alsó szintje tulajdonképp csak ismerkedés e játékkal. Könnyedén megoldható logikai feledettel (az ejtő mellett ott hevar e kulce, amivel kinyithetjük), és néhány műmível kell szembenézni. Ahogy mályeobra jutunk, úgy nehezeobik a jéték. A játék alaján jelentős probléma, hogy mindig legyen fákye, különben e csepat eotérben marad. Kesőbb e varázsfákye majd e fény varázslat megismerésével az már nem jelent gondot.

Harc

He ezt akérjük, hogy egy karakter egy bizonyos fegyverrel harcoljon, ezt a fegyvert rakjuk a jobb oloali kezába. Ekkor a kápernyő jobb szélén megjelenik a fegyver stilizált képe. He harcra kerül sor, erre e kápre kell rámutatnunk, és kiválasztani, hogy hogyan akérjük azt a fegyvert használni. A legtöbb fegyvernél rendelkezésre áll a **PARRY** (védekezés) opció, ilyenkor minimális sebeket ejtve, karakterünk főként megét vádi. A többi lehetőség tugg e fegyver fejtájétól, pl. egy buzogénnyel nem lehet végni, csak utni. Minél magasob szintű a harcosunk, annál többféleképpen tudja fegyverét használni. A fegyvert néha másra le lehet használni. He például egy ejtőt semmilyen máe módon nem tudunk kinyitni, próbáljuk meg fegyverrel szétvágni.

A kézfegyvereken kívül még dobófegyverek (shuriken, dobonyil) és löfegyverek (j. paritty) is rendelkezésünkre állnak. A dobófegyvert is jobb kezünkbe kell venni, és e stilizált ikonnal lenet használni (e kézfegyverekhez hasonlóan) a **THROW** (dob) funkcióval. He tegezünkbe már rektunk dobófegyvereket, ezeket a figurát automatikusan előveszi, miután ez előzőtt e jobb kezéből eldobte. A löfegyvernél a fegyvert szintén a jobb kézbe kell venni, az első lövedéket e bal kézbe, a többit pedig be lehet készíteni e tegezba. A játék elején — amikor még nincs támadó varázslatunk — a legjobb előra beállítani két figurát karddal, míg hátulról a másik kettő koveket és bunkókat dobáinat.

A harc kivitelezése agyéként sokkal élethűob, mint pl. a **BARD'S TALE**-ben, ahol a harc monoton, előre programozott korokre volt bontva. Itt bizony előfordulhat, hogy emig ez ember gyógyító itel után, kótorészik a háztsákyában, a szornyek konyortelenul lamászerolják.

Varázslás

A fantasy szerepjátékokban talán a legizgalmasabb, legeredetibb rész a varázslatok használata. Ezt a **DUNGEON MASTER**-ben kiválóan oldották meg. Minden varázslat komponensekből áll össze. Minden varázslatnak van egy erőssége és egy eleme, ez összetettebbeknek meg formája, sőt besorolása is.

A varázslatok receptjeit a labirintusban elszórt tekercseken lehet megtalálni. Minél erősebb a varázslat, annál később fogunk rábukkanni. A második szinten például a varázsló elvileg meg nem ismeri támadó varázslatot, hiszen az ottani szörnyek nem lennének ellenfelei a tűzlebdének.

Ahhoz, hogy egy varázslatot meg tudjunk csinálni, megfelelő mennyiségű MANA pont szükséges. A képernyő jobb felső részén közepén látható a varázslás-ikon. Először válasszuk ki itt ezt a karaktert, akivel varázsolni akarunk. Először a varázslat erősségét kell meghatározni. A leggyengébb a TO ikon, a legerősebb a MON. Minél magasabb szintű a pap vagy a varázsló, annál erősebb varázslatot tud csinálni. A komplexebb varázslatokból egy gyengébbhez is tapasztaltabb varázsló szükséges.

Az erősebb után válasszuk ki az elem, és ha szükséges, a forme és besorolás ikonját is. Ezután a varázslat bármikor ellőhető úgy, hogy rámutatunk a varázslás-ikon első sorára. A varázslatot készítő varázslatokhoz ez is szükséges, hogy a pap egyik kezében legyen egy üres üvegcsé is!

Előfordulhat, hogy egy varázslat kudarcot vall. Ilyenkor ne csüggedjünk, a karakter tapasztalata ilyenkor is növekszik, és 3-4 próbálkozásunk biztosan sikerrel fog járni. Így lehet papot és varázslót csinálni olyan karakterből le, aki ezekhez a szakmához még egyáltalán nem ért.

A varázslatokat a pap tudja készíteni. Ezek közül néhány az elaptulajdonságokat növeli (egészen a maximumig), néhány pedig a többi tulajdonságot képes megnövelni a maximum felé, életemet időre. Amikor már sok MANA pontunk van, célszerű például a harcokkal állandóan erőnővelő itelt itatni, hogy bírjuk a rengeteg tárgyat, amit addigra már összeszedtünk, és hogy legyen valami esélyünk a szörnyekkel szemben.

A támadó varázslatoknál a méréglovedek egy allenszre hat, a mérgefelhő egyszerre többre is. A szelleműzővel az anyagatlan lényekre vadászhatunk.

Az egyéb kategória varázslatai a röntgenlétással tirkos szobákat fedezhetünk fel, a mágikus lábnyomok segítenek, hogy tudjuk, már hol jártunk. A fény és sötétség varázslat hatása jóval hosszabb lejáratu, mint a varázsfáklya. A plazma varázslat használatakor majd a játékokban.

Most nézzük sorban a rendelkezésünkre álló varázslatokat.

Varázslatok:

KITARTÁS	YA
EGÉSZSÉG	VI
ELLENMÉRÉG	VI BRO
MÉRÉG	ZO VEN
VÉDELEM	YA BRO
ERŐ	FUL BRO KU
ÜGYESSÉG	OH BRO ROS
BOLCSÉSSÉG	YA BRO DAIN
ÉLETERŐ	YA BRO NETA
VARÁZSERŐ	ZO BRO RA

Támadó varázslatok

MÉRÉGLÖVEDÉK	DES VEN
MÉRÉGFELHŐ	OH VEN
TÜZLABDA	FUL IR
SZELLEMŰZŐ	DES EW
VILLÁM	OH KATH RA

Védekező varázslatok

VARAZSPAJZS	YA IR
TÜZPAJZS	FUL BRO NETA

Egyéb varázslatok

VARÁZSFÁKLYA	FUL
AJTÓNYITÁS	ZO
VARAZSLÁBNYOM	YA BRO ROS
RÖNTGENLATAS	OH EW RA
LÁTHATATLANSÁG	OH EW SAR
FÉNY	OH IR RA
SÖTÉTSÉG	DES IR SAR
PLAZMA	ZO KATH RA

Minden varázslatnál először az erősséget kell megválasztani!

Tárgyak

A labirintusban rengeteg tárgyat lehet találni. Ezek egy része ennivaló. Sok a fegyver is, minél mélyebben járunk, annál értékesebb, hatékonyabbak és talált fegyverek – és annál jobban is őrzik őket! Találhatunk pénzt, drágaköveket, ekszerket, amelyeknek egy részét nehol használni is lehet. Vannak elszórt varázstárgyak, amelyek használata varázslatpontot igényel, de igen hatékonyak (**MAGIC BOX**, **STORMRING**, **WAND**). Ezek működését külön ki kell ismerni, akárcsak a varázslatokat. A tekercsek varázslatok leírását vagy segítő információkat tartalmaznak. Néhány tárgy feltétlenül szükséges a játék teljesítéséhez (kulcsok, Tűzbot). Persze rengeteg hasznehelhetetlen tárgy is utunkba fog akadni (hamuküpecok, kövek, sziklák).



A karakterek fejlődése

A játék folyamán minden karakter fejlődik, egyre profibb lesz egy-egy szakmában. A varázsló és pap szakmat varázslással, a harcos és nindzsa szakmát fegyverek használatával lehet fejleszteni. Ahányszor egy karakter egy szakmában elár egy bizonyos szintet, megjelenik ez első sorban egy felirat: 'X.Y. JUST GAINED A WIZARD/PRIEST/STB. LEVEL!' Ilyenkor a karakternek növekszenek a tulajdonságai. Ha harcosként lép szintet, az egészsége és az ereje növekszik a legtöbbet. A nindzsának az ügyessége nő, a varázslónak és a papnak a varázserője valamint a bölcsessége. A szintlépés ezért is fontos, mert a varázslók bizonyos varázslatokat csak magasabb szinten használhatnak, a harcosok ugyeesebben használják a fegyvereket, ha tapasztaltabbak, stb.

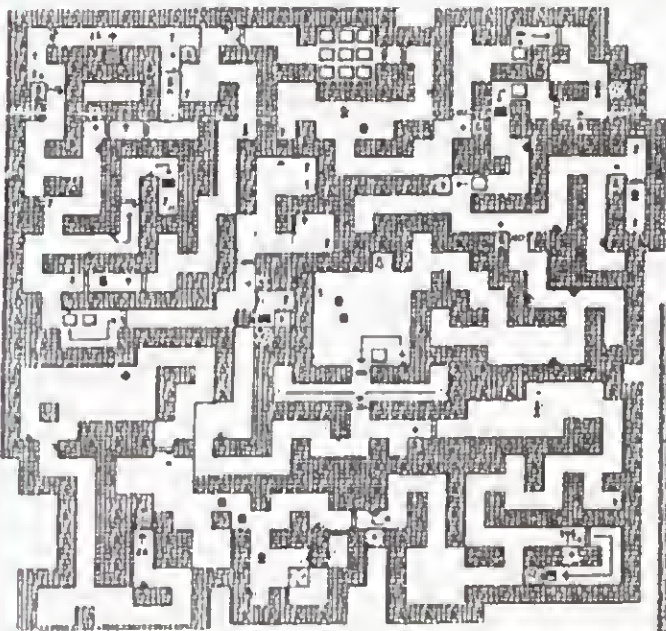
Érdekes a varázslókat a játék elején harcosként is fejleszteni, hogy megesebb legyen az agászságuk és erejük. Ugyanígy jó, ha mindenkikitanulja a pap szakmát, hogy tudjon gyógyítani felegebb alpszinten, és a varázslószakmát, arra ez esetre, ha olyan ellenféllel kerülnek szembe, aki ellen a fegyverek hatástalanok.

Pihenés

Ha egy karakter edetainál kivéesszjuk a ZZZ ikont, a csapat lefekszik aludni. Ilyenkor a három alaptulajdonság — ha a maximális érték előtt van — növekszik. Vigyezet, ez a funkció nem keverendő össze más játékok PAUSE-funkciójával! Ha például egy szörnyekkel teli folyosón fekszenek is, hamar arra ábred a csapat, hogy meglepetésszerűen nekikötött falzabálni őket valami! Ezenkívül elvált közben az étel és itel is fogy. PAUSE-nak inkább válasszuk ki egyszerűen a lemez-menut.

Vélőszínűleg belátható, hogy a játék teljes megoldását nem tudjuk leközozni (ez megtöltene néhány CoV-ot). Ezért végezetül inkább néhány hasznos tippet adnánk a játékhöz, valamint egy-két térképet.

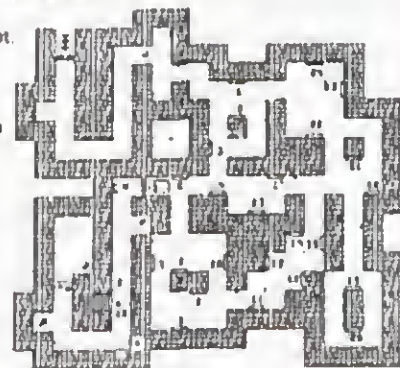
- Jó, ha a varázslóknak is magas egészsége van, mert bár nem ők élnek elől, és a szörnyek nem őket támedják, de a területre ható varázslatok őket is eltalálják.
- Állandóan cipeljünk megunkkel hatalmas élelem és víztartalekeket, ugyenis az az, amit pihenéssel nem lehet pótolni. Ha összegyűjtünk néhány ládát, nem telik be olyan hamar a hátizsák.
- Legyen nálunk mindig egy-két haszontalan tárgy, mert vannak olyan kecsolók, amelyekre nehezéket kell rakni, és ilyenkor inkább ne az értékes ételt vagy fegyvert hagyjuk ott.
- Legtöbbször ígezz, hogy minél nehezebb egy páncél, ennál jobb vedettséget nyújt.
- Érdemes magnazni szemből is a felet, ami mellett elmegyünk, mert egyábként nem nagyon lehet a rejtett kecsolókat és nyílásokat észrevenni.
- Hetakony támsdás a szörnyek ellen, ha megállunk a nyitott ajtó előtt, és amikor magtámednek, rejuk engedjük az ajtót.
- Ha egy karakter meghal, vigyük megunkkel a csontjait. ez **Újjászületés Otára (ALTAR OF REBIRTH)** felirátú és hozzá hasonló helyeken fel lehet őket temesztani.
- Olyan szörnyek ellen, amelyekben atmennek a varázslatok, használjunk szelleműző varázslatot.



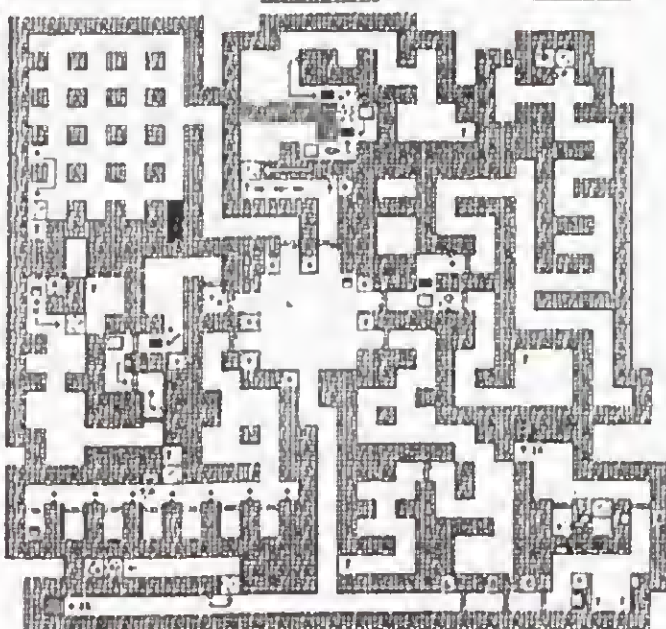
2.



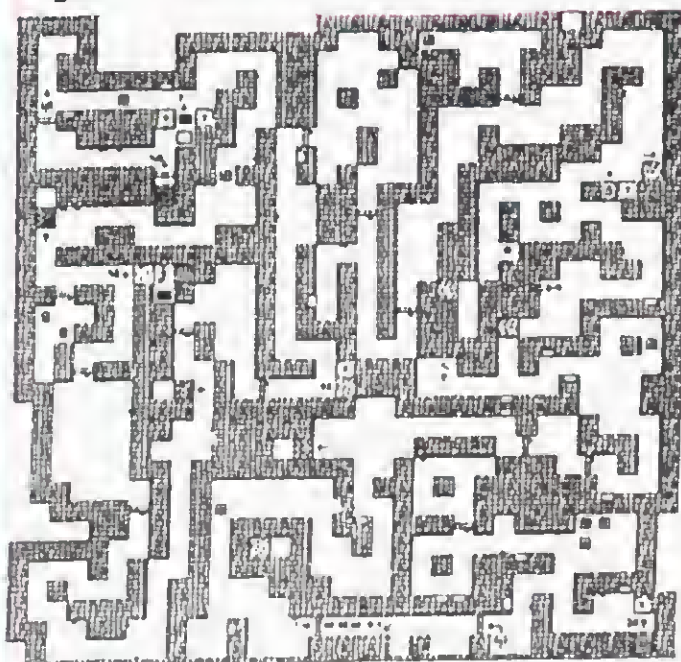
1.



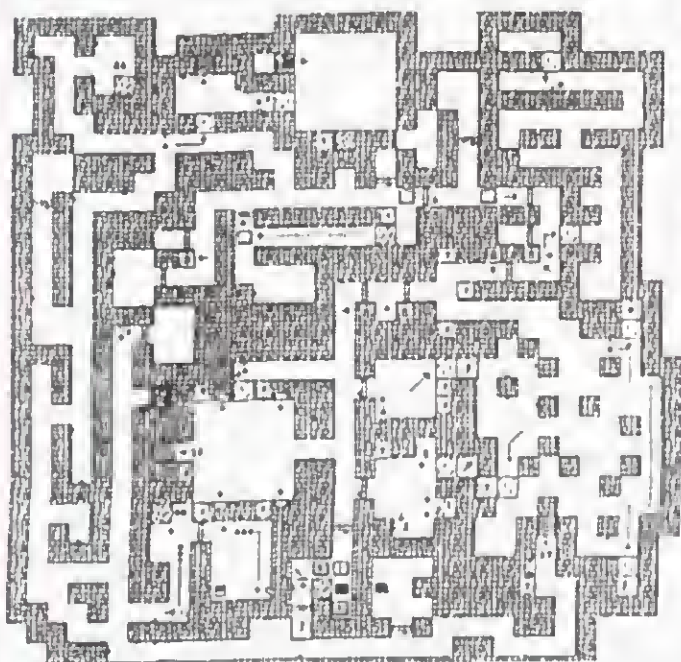
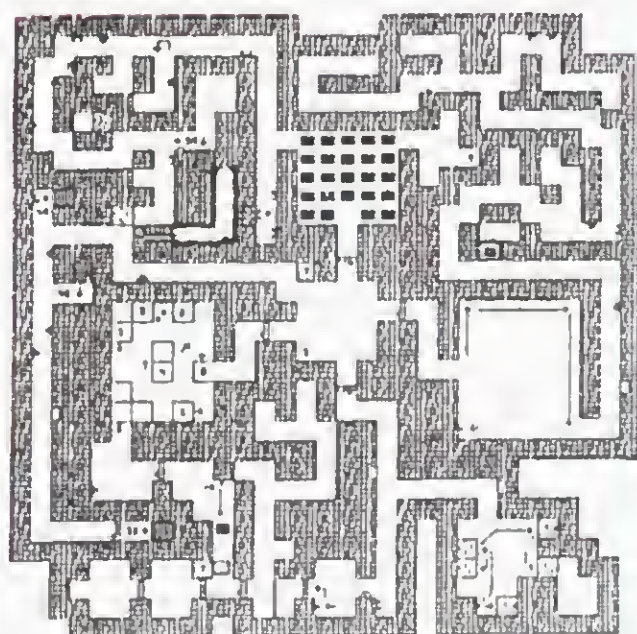
3.



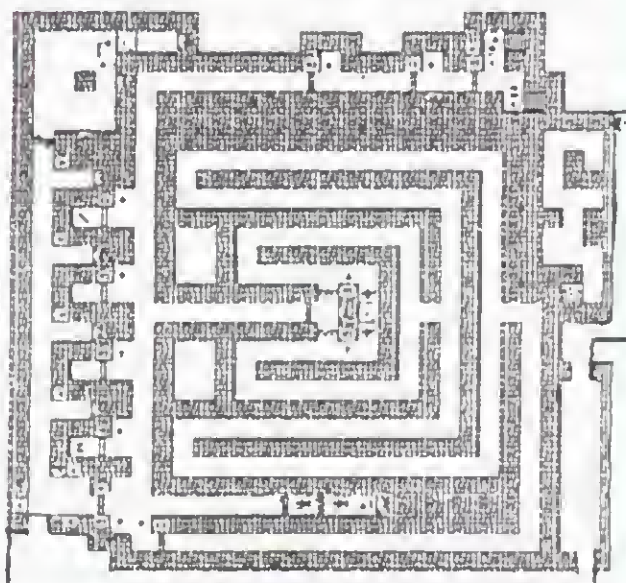
4.



5.



6.



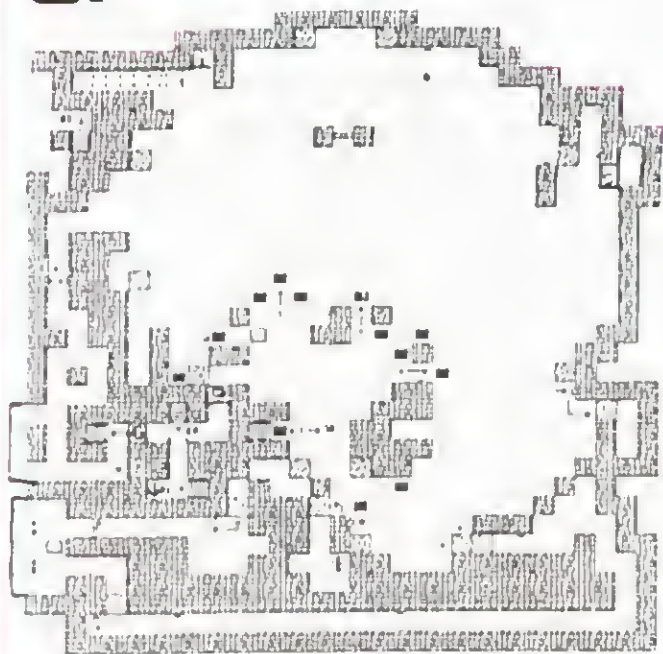
7.

Hawkeye

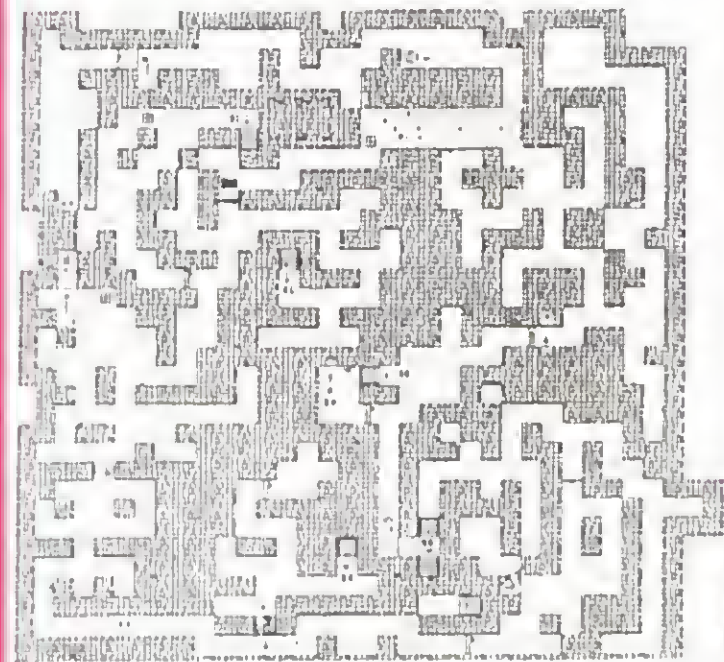
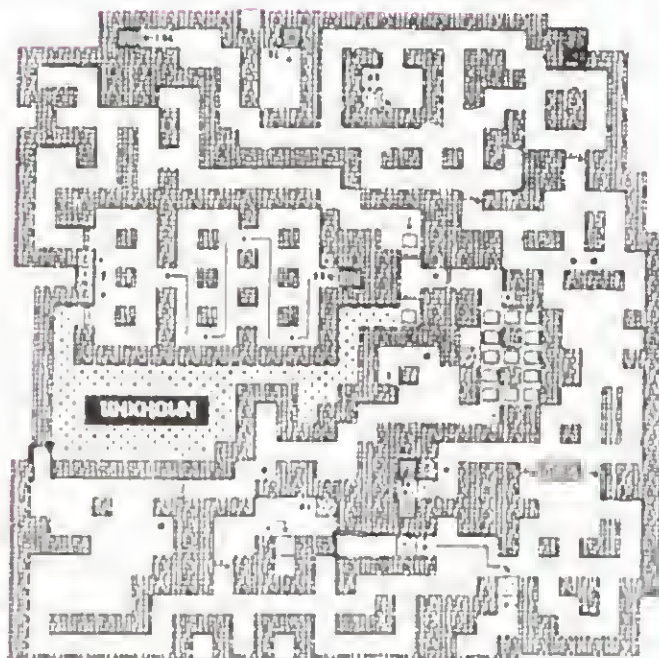
C64

Játsszunk a játékkal, jussunk át a következő szintre haljunk meg, majd amikor az első szint visszatöltődött, indítsuk a játékot és RESET-eljünk. Gépéljük be POKE 32890,173, majd a játék a SYS 32768 utasítással indítható újra. Ezután már bizonyára kellemesebb lesz a játék.

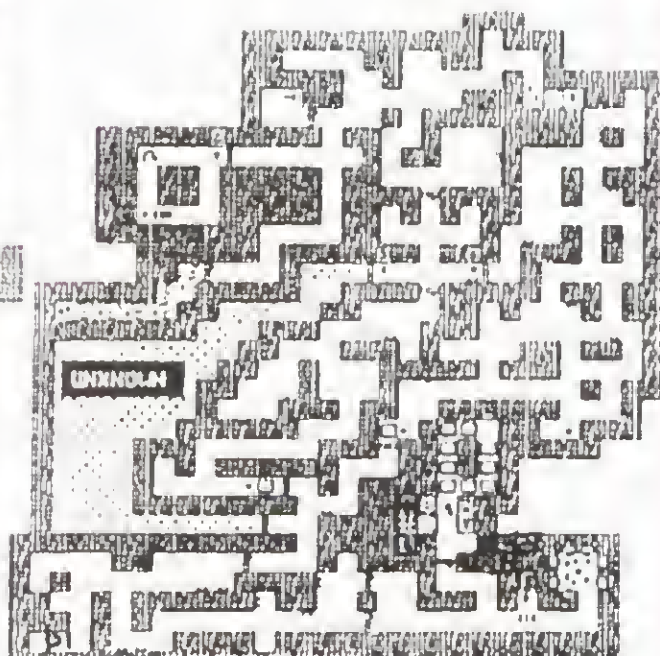
8.



9.



10.



11.

A Tynesoft 1987-ben megjelent **GAMES CREATOR** nevet viselő rutinyűteménye máltan nyerheti el sokak tetszését. Harmincot képernyőkezelő rutinja meglehetősen maximumot hozza ki a TED chip és a 7501, 8501-es mikroprocesszorból. A program sprite-kezelést, képernyőgörgetést, keretkaszálást, módosítást, stb. tesz lehetővé BASIC programon belül. Valószínűleg sokan vannak olyanok, akik rendelkeznek ugyan ezzel a programmal, de megfelelő használati útmutató híján nem tudják kezelni. Nekik készült az e kis leírás, amelyben a rutinok szintaxisát és működését tanulmányozhatja át mindegyik olvasónk.

A **GAMES CREATOR**-nek két változata látható: az egyik (kisebbit) C-16-ra, a másik pedig PLUS4-re készült. Mind két program a **UTILITY** utasítást, a rutin sorszáma és a hozzájuk tartozó peremértékeket használja a rutinok hívására. Természetesen a peremértékek száma eltérő, rutintól függően 0-8 darab között van. Mindketten verzió két képernyőt használnak: a nullás a fő- és az egyes a segédképernyő. A két verzió közötti lényeges különbség a kazett képernyőben van. Míg a C-16-os változat a karakteres képernyőt, a PLUS4-es változat a nagyfelbontású grafikus képernyőt használja. Ezzel együtt bizonyos rutinok a két változaton eltérő feladatot látnak be. Természetesen a PLUS4-en mindkét változat tökéletesen működik, míg a PLUS4-es változat csak a 64K-re kibővített C-16 illetve C-116-on.

A **GAMES CREATOR** használatának van néhány megkötése is: gépi kódú program a PLUS4-változat esetén \$4000-\$5000, C-16 esetén \$1000-\$2A60 közötti tárrészre nem kerülhet. Le kell mondanunk néhány utasítás használatáról is: a **USR** és **USING** utasításról, **DO-LOOP** ciklus esetén a **UNTIL**-ről (helyette a **WHILE**-t kell használnunk). Amennyiben az **IF-THEN** szerkezetben **UTILITY** utasítást kívánunk használni, akkor a **THEN** után kettőspontot kell tennünk. Pl.: **IF X\$="I" THEN : UTILITY 1,0,0,39,24,0%**

A programlistában listázás esetén a **UTILITY** kulcsszó kakkal jelenik meg a képernyőn, azért amennyiben lehetőség a programírás ideje alatt a háttérszintet ne válasszuk kékre. A **GAMES CREATOR**-ban készült programok természetesen kezeltetve vagy lemezeire menthetők illetve onnan visszatölthetők. Természetesen ha a **GAMES CREATOR** NÉLKÜL töltjük be valamelyik általa írt programunkat, akkor ne csodálkozzunk azon, ha érdekes egyveleg jön ki listázás közben (mivel a BASIC nem nagyon fogja telismerni a **UTILITY** utasítást).

Az 'F1' funkcióbillentyű nagy segítséget nyújt a program használatában, mivel a programok 'balóvása' során többször futtatjuk őket és nemcsak a normál képernyőt illetve üzemmódot használjuk, a programunk listázása gondot okozhat. Az 'F1' a normál üzemmódot és a **LIST** parancsot tartalmazza. A színekkel nem árt vigyázni: a fekete és kék háttérszínektől tartózkodjunk, míg programunk tökéletesen nem működik. Akkor most jöhet is az előbbiekben használt jelak magyarázata:

<0x> – a 0-ás képernyő X koordinátája (0-39)
 <0y> – a 0-ás képernyő Y koordinátája (0-24)
 <1x> – az 1-es képernyő X koordinátája (0-39)
 <1y> – az 1-es képernyő Y koordinátája (0-24)
 <px> – vízszintes pixel-pozíció (0-275)
 <py> – függőleges pixel-pozíció (0-175)
 <w> – a kiválasztott terület szélessége (0-39)
 <wn> – ablak sorszáma (0-29 illetve 0-2)
 <h> – a kiválasztott terület magassága (0-24)
 <érték> – kiválasztott érték
 <bk> – ha 0, ekkor funkció kikapcsolása, ha 1, ekkor funkció bekapcsolása
 <cn> – szín
 <ln> – világosság

Most pedig nézzük sorban a rutinokat. Minden rutinnál felsoroljuk a rutin funkcióját, szintaxisát és a két verzió közötti esetleges eltéréseket is. Ha ez adott sorszámu rutin a két változaton eltérő funkciót tölt be, a megnevezés PLUS4/C-16 sorrendben értendő.

1. rutin: **FILL**

Szintaxis: **UTILITY 1, <0x>, <0y>, <w>, <h>, <érték>**

PLUS4: feltölti a megadott koordináták közötti területet az <érték>-ben meghatározott mintával

C-16: feltölti a megadott koordináták közötti területet egy az <érték>-ben meghatározott karakterrel

Pl.: **UTILITY 1,0,0,39,24,25**

C-16 esetén feltölti az egész képernyőt Y karakterrel, PLUS4 esetén – a **GRAPHIC 1** utasítás után kiadva – egy mintával tölti fel a grafikus képernyőt

2. rutin: **INVERT/MULTICOLOR**

Szintaxis: **UTILITY 2, <0x>, <0y>, <w>, <h>**

Illetve C-16-on **UTILITY 2, <bk>**

PLUS4: **INVERT**-rutin, azaz a megadott koordináták által határolt területet invertálja

C-16: **MULTICOLOR** rutin, azaz a multicolor üzemmódot kapcsolja be/ki

3. rutin: **MIRROR/EXTENDED COLORS**

Szintaxis: **UTILITY 3, <0x>, <0y>, <w>, <h>**

Illetve C-16-on **UTILITY 3, <bk>**

PLUS4: a megadott területet a függőleges tengely mentén tükrözi. Csak a páros <w> és <h> érték értelmeződik, páratlan érték megadása esetén inkrementálódik, azaz eggyel megnövekszik

C-16: az **EXTENDED COLORS** módot kapcsolja be illetve ki (a karakterek számára négy hatterszint biztosít)

4. rutin: **MIRROR/CHANGE COLORS**

Szintaxis: **UTILITY 4, <0x>, <0y>, <w>, <h>**

Illetve C-16-on **UTILITY 4, <c1>, <11>, <c2>, <12>, <c3>, <13>**

PLUS4: a megadott területet a vízszintes tengely mentén tükrözi

C-16: **EXTENDED COLORS** üzemmódban kicseréli a meghatározott színeket. A <c1>-<11> a grafikus karakterek háttérszínét váltja <c1> színű, <11> világosságúra, <c2>-<12> az inverz karakterek háttérszínét cseréli ki, a <c3>-<13> ez inverz grafikus karakterek háttérszínét cseréli le

5. rutin: **COLOR FILL**

Szintaxis: **UTILITY 5, <0x>, <0y>, <w>, <h>, <c1>, <11>, <c0>, <10>**

Illetve C-16-on **UTILITY 5, <0x>, <0y>, <w>, <h>, <c1>, <11>, <10>, <11>**

PLUS4: a megadott területet festi a megadott színűre, <c1>-<11> az előterszint, <c0>-<10> pedig a háttérszintet határozza meg

C-16: csak az előterszint színezt át, de ha <11> értéke 1, az atszínezett karaktert villogtatni fogja (<11> = 0 esetén nem villog)

8. rutin. **SCROLL UP/FILL UP**

Szintaxis: UTILITY 6, <0x>, <0y>, <w>, <h>

Illetve C-16-on UTILITY 6, <0x>, <0y>, <w>, <1>, <érték>

PLUS4 e megadott területen lévő képinformációt felfelé scrolli-ozza egy karakterrel

C-16 a megadott terület az <érték>-ben megadott karakterrel (0-255) elulról felfelé, soronként feltölti. Ezt csak ciklusba egyezve érdemes használni

7. rutin. **SCROLL LEFT/FILL LEFT**

Szintaxis: UTILITY 7, <0x>, <0y>, <w>, <1>

Illetve C-16-on UTILITY 7, <0x>, <0y>, <w>, <1>, <érték>

PLUS4 SCROLL LEFT rutin e megadott terület tartalmát egy karakterrel balra tolja. Ezt csak ciklusba egyezve érdemes használni

C-16 e megadott terület az <érték>-ben megadott karakterrel (0-255) belről jobbra oszloponként feltölti. Ezt csak ciklusba egyezve érdemes használni

8. rutin. **COPY**

Szintaxis: UTILITY 8 <0x>, <0y>, <1x>, <1y>, <w>, <1>, <sn>

PLUS4 és C-16: a sn = 0 érték esetén az 1-es képernyőről átmásolja e paraméterek által meghatározott területet e 0-es képernyő meghatározott területére. sn = 1 esetén az eljárás fordítottan történik meg. e 0-es képernyő meghatározott területe lesz ez 1-es képernyő megadott területére átmásolva

9. rutin. **SWAP**

Szintaxis: UTILITY 9 <0x>, <0y>, <1x>, <1y>, <w>, <1>

PLUS4 és C-16: kicseréli e 0-ás képernyő megadott területet ez 1-es képernyő megadott területével.

10. rutin. **MDX/RESET WINDOWS**

Szintaxis: UTILITY 10, <0x>, <0y>, <1x>, <1y>, <w>, <1>, <érték>

Illetve C-16-on UTILITY 10

PLUS4 <érték> = 0 esetén OR (vagy), <érték> = 1 esetén AND (és), <érték> = 2 esetén pedig EOR (kizáró vagy) logikai kapcsolattal másolja fel a 0-ás képernyőre az 1-es képernyő megadott részét

C-16 ez aktuális ablakok számát 0-re állítja

11. rutin. **LOAD SCREEN**

Szintaxis: UTILITY 11, <egység>, <file-név>, <sn>

PLUS4 és C-16 e <file-név> néven kimentett képernyő betöltése <egység> perifériáról (1 vagy 8) az <sn> képernyőre (0 vagy 1)

12. rutin. **SAVE SCREEN**

Szintaxis: UTILITY 12, <egység>, <file-név>, <sn>

PLUS4 és C-16: <sn> képernyő (0 vagy 1) tartalmának kimentése <egység> perifériára (1 vagy 8) <file-név> néven.

13. rutin. **OPEN WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 13, <0x>, <0y>, <w>, <1>, <wn>

PLUS4 és C-16: <wn> sorszámú, <w>, <1> nagyságú ablak megnyitása e megadott pozícióban. C-16 esetén három (0,1,2),

PLUS4 esetén 30 (0-29) ablak nyitható. Mindket gépnél az ablak magassága maximum 12 lehet

14. rutin. **CLOSE WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 14

PLUS4 és C-16: lezárja ez utóljára nyitott ablakot

15. rutin. **CLEAR WINDOW/FILL WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 15, <wn>

Illetve C-16-on UTILITY 15, <wn>, <érték>

PLUS4: törli a <wn> sorszámú ablak tartalmát

C-16: feltölti a <wn> sorszámú ablakot az <érték>-ben megadott karakterrel (0-255)

16. rutin. **COPY WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 16 <wn>

PLUS4 és C-16: átmásolja e megadott ablakba a képernyő felső 12 sorát

17. rutin. **LOAD WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 17, <egység>, <file-név>, <wn>

PLUS4 és C-16: <file-név> néven elmentett ablak betöltése <wn> eblakba a kiválasztott perifériáról

18. rutin. **SAVE WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 18 <egység>, <file-név>, <wn>

PLUS4 és C-16: <wn> sorszámú ablak adatainak kimentése <egység> perifériára <file-név> néven

19. rutin. **TITLE STRIP**

Szintaxis: UTILITY 19, <0x>, <0y>, <w>

PLUS4 és C-16: e megadott pozíciótól elmenő TITLE szöveget <w> szélességben (bővebben ld. később)

20. rutin. **TITLE ON**

Szintaxis: UTILITY 20, <0x>, <0y>

PLUS4 és C-16: e megadott kurzorpozíciótól kirja TITLE szöveget

21. rutin. **TITLE OFF**

Szintaxis: UTILITY 21

PLUS4 és C-16: kikapcsolja a TITLE funkciót

Az alábbi programmal azon olvasóinknak szeretnénk kedveskedni, akik a programozás menetét szeretnék kényelmesebbé tenni. A program az IBM PC-ken található DOS/EDIT alapján készült. A program képes az utolsó tíz parancs elmentésére, amelyeket a <CTRL>-<Kurzor-Fel> billentyűvel lehet előhívni. A rutin tartalmaz még egy kis programot, amelyet a <CTRL>-<Kurzor-Balra> billentyűvel lehet előhívni és az érdekes karakterek közötti space-eket ugorja át.

: Inicializáló rutin. Beírás után a programot ettől a címtől kezdődően kell indítani.

```
. 10cd a9 00 lda #00
. 10cf 85 d1 sta $d1 : A pufferben lévő sorok száma.
. 10d1 85 d2 sta $d2 : A kiírandó sor száma.
. 10d3 85 d3 sta $d3 : A beírandó sor helye.
. 10d5 a9 37 lda #37 : A sorbeolvasó rutin vektorának
. 10d7 8d 02 03 sta $0302 : átírása a saját rutinra ($1137).
. 10da a9 11 lda #11
. 10dc 8d 03 03 sta $0303
. 10df a9 fa lda #fa : Interrupt vektor átírása
. 10e1 8d 14 03 sta $0314 : (a billentyűzet kezeléséhez).
. 10e4 a9 10 lda #10
. 10e6 8d 15 03 sta $0315
. 10e9 a9 df lda #fe : A BASIC terület kezdőcímének átírása
. 10eb 85 2b sta $2b : a rutinunk utáni címre.
. 10ed a9 11 lda #11
. 10ef 85 2c sta $2c
. 10f1 a9 e1 lda #e1
. 10f3 85 2d sta $2d
. 10f5 a9 11 lda #11
. 10f7 85 2e sta $2e
. 10f9 60 rts
```

```
. 10fa ad 43 05 lda $0543 : Interrupt vektor (billentyű lekérdezése).
. 10fd c9 04 cmp #04 : <CTRL> billentyű le van nyomva?
. 10ff d0 1d bne $111e : Ha nem, ugrás az interrupt végére.
. 1101 a5 c6 lda $c6 : A lenyomott billentyű kódja.
. 1103 c5 d4 cmp $d4 : Ugyanaz, mint az előző?
. 1105 f0 17 beq $111e : Ha igen, ugrás az interrupt végére.
. 1107 85 d4 sta $d4
. 1109 c9 33 cmp #33 : <Kurzor-jobbra> kódja?
. 110b d0 06 bne $1113 : Ha nem, ugrás tovább.
. 110d 20 b7 11 jsr $11ba : Ugrás SPACE-vizsgálatra.
. 1110 4c 1e 11 jmp $111e : Ugrás interrupt végére.
. 1113 a6 d1 ldx $d1 : Van sor a pufferben?
. 1115 f0 07 beq $111e : Ha nincs, interrupt vége.
. 1117 c9 2b cmp #2b : <Kurzor-le> kódja?
. 1119 d0 03 bne $111e : Ha nem, interrupt vége.
. 111b 20 6b 11 jsr $116b : Egy sor kiírása a pufferből.
. 111e 4c 0e ce jmp $ce0e : Ugrás az interruptra.
```

```
. 1121 a4 d1 ldy $d1 : A puffer méretét és a következő sor beolvasásának indexét növelő rutin.
. 1123 a6 d3 ldx $d3 : A maximális puffer mérete az 'Y' regiszterbe.
. 1125 e8 lnx : A beolvasási index az 'X' regiszterbe.
. 1126 e0 0a cpx #0a : Sorindex>10 ?
. 1128 d0 04 bne $112e : Ha igen, pufferméret=10.
. 112a 86 d1 stx $d1 : Sorindex=0
. 112c a2 00 ldx #00
. 112e 86 d3 stx $d3
. 1130 c0 09 cpy #09 : Ha a puffer mérete>9,
. 1132 b0 02 bcs $1136 : akkor a puffert nem nullázni.
. 1134 86 d1 stx $d1
. 1136 60 rts
```

```
. 1137 a2 ff ldx #ff : A beütött sort a pufferbe elmentő rutin. Ennek a kezdőcímét kell megadni a $302-$303 címen.
. 1139 86 3a stx $3a : Az első három sor az eredeti rutinból van.
. 113b 20 5a 88 jsr $885a
. 113e 48 pha : Regiszterek elmentése.
. 113f 8a txa
. 1140 48 pha
. 1141 98 tya
. 1142 48 pha
. 1143 a9 00 lda #00
. 1145 a6 d3 ldx $d3
. 1147 f0 06 beq $114f : A pufferindex szerint
. 1149 18 clc : a sor kezdőcímét
. 114a 69 19 adc #19 : 25-tel kell
. 114c ca dex : megnövelni
. 114d d0 fa bne $1149
. 114f aa tax : A sor kezdőcíme az 'X' regiszterbe.
. 1150 a0 00 ldy #00
. 1152 b9 00 02 lda $0200.y : A sor kiemelése az input-pufferből,
. 1155 9d 00 10 sta $1000.x : Lerakni a saját pufferbe.
. 1158 f0 06 beq $1160
. 115a e8 lnx
. 115b c8 iny
```



```

. 115c c0 19 cpy #S19
. 115e d0 f2 bne $1152
. 1160 20 21 11 jsr $1121 ; Sornövelő rutin meghívása.
. 1163 68 pla ; Regiszterek visszamentése.
. 1164 a8 tay
. 1165 68 pla
. 1166 aa tax
. 1167 68 pla
. 1168 4c 19 87 jmp $8719 ; Ugrás az eredeti rutlnra.

; Egy sor kiírása a képernyőre.
. 116b a9 18 lda #S18
. 116d 85 cd sta $cd ; A kurzor pozicionálása
. 116f a9 00 lda #S00 ; a legalsó sor
. 1171 85 ca sta $ca ; legelső karakterére.
. 1173 20 a8 d8 jsr $d8a8 ; Ugrás a kurzor címének kiszámítására.
. 1176 20 aa 11 jsr $11ad ; A sor letörlése.
. 1179 a9 00 lda #S00
. 117b a6 d2 ldx $d2 ; A sor megkeresése
. 117d f0 06 beq $1185 ; a sorszámláló alapján.
. 117f 18 clc
. 1180 69 19 adc #S19
. 1182 ca dex
. 1183 d0 fa bne $117f
. 1185 aa tax
. 1186 a0 00 ldy #S00
. 1188 8a txa
. 1189 48 pha
. 118a bd 00 10 lda $1000,x ; A sor kiírása a képernyőre.
. 118d f0 0b beq $119b
. 118f 20 d2 ff jsr $ffd2
. 1192 68 pla
. 1193 aa tax
. 1194 e8 inx
. 1195 c8 iny
. 1196 e0 19 cpy #S19
. 1198 d0 ef bne $1188
. 119a 48 pha
. 119b 68 pla
. 119c a0 00 ldy #S00
. 119e 20 ca 11 jsr $11cd
. 11a1 a6 d2 ldx $d2
. 11a3 e8 inx
. 11a4 e4 d1 cpx $d1
. 11a6 d0 02 bne $11aa
. 11a8 a2 00 ldx #S00
. 11aa 86 d2 stx $d2
. 11ac 60 rts

; A legelső sor törlése.
. 11ad a2 00 ldx #S00
. 11af a9 20 lda #S20
. 11b1 9d c0 0f sta $0fc0,x
. 11b4 e8 inx
. 11b5 e0 28 cpx #S28
. 11b7 d0 f8 bne $11b1
. 11b9 60 rts

; Az értékes karakterek közötti space-eket átugráló rutin.
. 11ba 20 a8 d8 jsr $d8a8 ; Kurzor kiszámítása.
. 11bd a4 ca ldy $ca
. 11bf c8 iny
. 11c0 b1 c8 lda ($c8),y ; A kurzor alatti karakter akkumulátorba olvasása.
. 11c2 c9 20 cmp #S20
. 11c4 d0 07 bne $11cd ; Ha nem space, akkor kiugrás.
. 11c6 c8 iny
. 11c7 c0 28 cpy #S28
. 11c9 d0 f5 bne $11c0 ; Ha sor vége ugrás a
. 11cb a0 00 ldy #S00 ; sor elejére.
. 11cd 98 tya
. 11ce 18 clc
. 11cf 65 c8 adc $c8
. 11d2 8d 0d ff sta $ff0d ; Kurzor pozicionálása.
. 11d4 84 ca sty $ca
. 11d6 a5 c9 lda $c9
. 11d8 38 sec
. 11d9 e9 0c sbc #S0c
. 11db 8d 0c ff sta $ff0c
. 11de 4c a8 d8 jmp $d8a8 ; Kurzor címkiszámítása.
. 11e1 00 brk ; Ezekre a címekre kerül a BASIC terület.
. 11e2 00 brk
. 11e3 00 brk

```

Kereskedelem ('1' és '2' billentyű – BUY és SELL)

Mint már néhány ezerszer említettük, az ELITE-ban – az életben maradáson kívül – a legfontosabb dolog a kereskedelem. A recept roppant egyszerűen hangzik: megfelelően megválasztott áru a megfelelően kiválasztott bolygóra nagy haszon; nagy haszon – jobb felszerelés; jobb felszerelés – életben maradás!

A kereskedelem a *Coriolis*-ra való bedokkolás után kezdődhet. A '1' billentyű megnyomása után láphetünk be a vásárlási részbe. A képernyőn megjelenik a vásárolható áruk neve (**PRODUCT**), a mennyiségi egysége (**UNIT**), az ára/egység (**UNIT PRICE**) és e pillanetnyilag vásárolható mennyiség (**QUANTITY FOR SALE**). A program a képernyő alsó sorában sorban végigkérdezi, hogy mennyit akarunk az adott áruból venni. Ha nem akarunk vásárolni az áruteléből, nyomjuk meg a 'RETURN'-t a továbbugráshoz, ha venni akarunk, akkor előbb gépeljük be azt a számot, amannyire vágunk. Természetesen csak annyi árut vásárolhatunk, amennyi elfér még a rakodótérben és amennyit a pénztárcánk még megenged. Az alábbi árutételesekből válogathatunk:

Food: élelem
Textiles: szövet
Radioactives: radioaktív anyagok
Slaves: rebszolgák
Liquor/wines: alkohol
Luxuries: luxuscikkek
Narcotics: kábítószer
Computers: számítógépek
Machinery: gépek
Alloys: fémhulladék
Firearms: tűzfegyverek
Furs: bőrök
Minerals: ásványok
Gold: arany
Platinum: platina
Gem-stones: drágakő
Alien items: Idegen dolgok

Amígán természetesen ikonokkal van megoldva ez a dolog (az egyes cikkek ábrái ugyanebben a sorrendben találhatóak meg), alattuk a cikk árával, mellette pedig a vásárolható mennyiséget jelző sávval. Vásárláshoz válasszuk a BUY ikont, jelöljük ki a vásárolni kívánt cikket, majd click-eljünk ismét a BUY ikonra és gépeljük be a képernyő alsó sorában megjelenő kérdésre válasznak a vásárolni kívánt mennyiséget.

A **vesteg** betűvel szedett árukkal történő üzletelés a *Gelektikus Rendőrségnél* tiltott kereskedelemnek számít és ha valamelyik *Coriolis*-on ilyen árut adunk el, a rendőrségi minősítésünk azonnal OFFENDER-re változik. Ezekkel egyébként kár is üzletelnünk: nem hoznek, akkora hasznót, mint amekkora veszélyt jelentenek.

Az egyes bolygókon az árak sohasem változnak, tehát ha valahol nagyon olcsó volt valami, az ugyanott a későbbiekben is ugyanannyiba fog kerülni (árda-mes tehát visszajárni). Ha valamiből e teljes mennyiséget felvásároljuk, ekkor egy bizonyos idő eltelté után a bolygó újra elkezd kitermelni az adott cikket, tehát ismét lehet majd vásárolni.

Akiben van valami kis üzleti árzák, az magától is rájöhet, hogy a legnagyobb hasznót úgy tudjuk összehozni, ha minden bolygóra olyan árut szállítunk, amelynek a vételi ára ott aránytalanul magas. Az egyes cikkek ára a bolygó gazdasági beállítottságából következik, de ez árat – az átlagoshoz képest – pozitív irányba befolyásolhatja az is, ha a bolygón anarchia van (ezek viszont életveszélyes helyek). A gyenge mezőgazdasági beállítottságú bolygókon nagyon olcsó ez élelem, e textil és a nyersanyagok eladási ára, viszont nagyon jól fizetnek a számítógépekért, gépekért és főleg a luxuscikkekért. Ezzel elmentetben a gazdag ipari bolygókon magas a nyersanyagok és az élelem ára, viszont olcsón kínálják a luxuscikkeket, e számítógépeket és a gépeket. Cél-szerű tehát kezdetben két egymáshoz közel fekvő bolygót keresnünk, amelynek gazdasága RICH INDUSTRIAL illetve POOR AGRICULTURAL (ha lehet, akkor biztonságosak is legyenek, pl. bolygószövetség, demokrácia vagy valami ilyasmi). Pont ilyen a Leva környékén nem nagyon található, de a cél-nak pontosan megfelel a *Quetor*-ra bolygópáros is. Bonyolítsunk la közöttük az említett árukkal néhány kört, amellyel tisztességes haszonra tehetünk szert. Ezt egyből felszerelésmódosításra (ECM, modernebb fegyver, rakodótérnövelő, scoop, stb. – ehogy tessék) költethetjük és már valamelyest nagyobb biztonsággal vágathatunk neki az első galaxis felderítésének. Amikor pénztárcánk már enged, akkor célszerűbb arannyal és platínával üzletelni: ezek mennyiségi egysége ugyanis kg (vagyis szinte sammi helyet nem foglalnak az alapállapotban is 20 tonnás rakomány-tárban) és agységanként 8-10 ruppó hasznót is hozhatnak a konyhára. Ha nagy hasznót hozó áru vásárlására van kilátás, akkor hasznos truck lehet, ha e Cobra valamilyen felszerelési egységét eladjuk, hiszen a célbolygón néhány credit többlettel úgyls visszavásárolhatjuk (természetesen csak akkor, ha a célbolygó a megfelelő technikai szinttel rendelkezik), de ez bőven bejöhet annak az árunak e hasznán, amit a felszerelés értékéből vásároltunk.

A '7' billentyű megnyomásával a képernyőn már bedokkolás előtt megjeleníthető az adott bolygó áruinak és árának listája (**MARKET PRICES**). Ezen a képernyőn tehát megvizsgálhatjuk, hogy egyáltalán érde-mes-e a bolygó *Coriolis*-ára bedokkolni vagy inkább célszerű továbbugreni egy másik rendszerbe. Természetesen ennek függvénye ez üzamanyagszükséglet.

A '9' billentyű megnyomásakor jelenik meg a képernyőn a Cobre rakodóterében lévő áruk listája és mennyisége (INVENTORY). A lista tetején CASH jelzi a rendelkezésre álló készpénzünket, a FUEL pedig hogy a jelenlegi üzemanyaggal még max. hány lényévnyi távolságra tudunk hiperugrást végrehajtani.

A Coriolis-okon eladni a '2' billentyű megnyomásával lehet (SELL CARGO). Ittenkor sorban megjelennek a rakodóterében lévő áruk nevei, amelyekre 'Y' vagy 'N' billentyű megnyomásával kell válaszolnunk aszerint, hogy el akarjuk-e adni vagy sem. Amigán az eladás hasonlóképpen történik a vásárláshoz a SELL ikon választása után az eladni kívánt áru képét kell kiválasztani, majd ismét a SELL ikonra kell click-elni.

A pénzszerzés egyéb módjai

A hagyományos profitszerzésen alapuló kereskedelmen kívül a pénzszerzésnek egyéb módjaihoz is folyamodhatunk. Ezek általában kevésbé biztonságosak, viszont nagyobb haszonnal kecsegtetnek. Ezeket csak azoknak ajánljuk kipróbálásra, akik már bizonyos tapasztalatra tettek szert a játékban – kezdőknek esetleg kevés lesz a sikerélménye! Néhány módszer és tipp a módszerek alkalmazásához.

Fejvadászat:

A Galaktikus Rendőrség nyilvántartást vezet minden pilótáról, aki a világűrben közlekedik. Ebbe belekerülnek a pilóta által vívott összecsapások is, ami többek között a besorolásál is befolyásolja. A veszélyes, halálos és ellát pilóták (akár kalózsok, akár fejvadászok) már "felforgató elem"-ként vannak nyilvántartva és fejükre bizonyos védíjat tűznek ki (ez még nem jelenti azt, hogy a rendőrség őrhajók zaklatná őket – azoknak a feladata a kereskedelem biztosítása). Számos pilóta abból él, hogy ilyen védíjakat gyűjtöget. Ezzel mi is megpróbálkozhatunk de szembe kell nézni azzal a ténnyel, hogy a kalózsok és a fejvadászok általában csoportban mozognak és – mint az előbbiekből is kiderült – elég jó pilóták. Fejvadászt lehetőleg csak akkor támadjunk meg, ha először ő támadott. Kalózsokkal talán több szerencsénk lesz. Nem rossz trükk a Coriolis-bázisok térségének fegyverellalmát kihasználni. A Coriolis-ok közvetlen térségében (amit a műszerfalán megjelenő S betű jelez) manőverező hajók ellen ugyanis szigorúan tilos bármilyen fegyver használata és ezt a tilalmat soha nem sérti meg még a legveremesebb kalóz sem! Ha belépünk egy Coriolis térségébe, az utánunk száguldo népes kalózhad azonnal abbahagyja a tüzelést ránk és lassan manőverezik a térség határán. Itt érkezett el a mi pillanatunk, ők ugyanis megálltak "odakint" (tehát réjük lehet lőni), míg mi "idebent" vagyunk (minket semmilyen módon nem lehet támadni). Kezdődhet a galamblovászat a némi pénz-magért...

A másik módszer – ugyancsak Coriolis térségében – a "kamikaze": ha a mellő energiapajzs maximális szinten van, akkor egyszerűen csak repülünk neki egy vadásznak vagy kalóznak. A mellő pajzsunk ugyan azonnal elvész és a 4 energiabank közül is három kimerül (az energelvesztés 10-15 másodpercen belül úgyis pótlódik!), ellenben a célpont felrobban és mi bezsebelhetjük az érte járó védíjat (na persze csak akkor, ha kalóz vagy fejvadász volt az illető – békés kereskedőhajóért nem jár pénz). A fejvadászokat és kalózsokat roppant egyszerűen meg lehet különböztetni a békés hajóktól: ezek ugyanis mindig megpróbálnak kitérni a velünk történő összeköztetés elől, míg a békés hajókat abszolút nem érdekli, ha egyenesen belénkrohanunk.

A fejvadászat harmadik típusa a Galaktikus Szövetséget lenyegető thargoid-ok felderítőgépeire vadászni. A Szövetség minden megsemmisített thargoid hajóért védíjat fizet, szóval azokat válogatás nélkül lehet lőni. Thargoid-ra vadászni azonban kb. annyira biztonságos, mint egy anarchikus világban fegyverrel nélkül repkedni. A thargoid-ok felderítői ugyan nem ritkán egyedül bókászhatnak, viszont nagyon jó pajzsuk van és nagyon jó pilóták is. Egyébként csak elég ritkán találkozhatunk velük. Egy inváziós flottájukba belebotlani azonban minden biztonsággal egyet jelent a GAME OVER-rel, nem túl sok az esély arra, hogy túléljük 6-8 hajó egyidejű támadását. A thargoid-okkal kapcsolatban egy plusz kellemetlenség merül még fel: ők ugyanis képesek a hipertérben "lebegni", tehát előfordulhat, hogy ugrás közben kapunk támadást.

Hulladékgyűjtés és aszteroidabányászat:

A világűrben számos természeti katasztrófa vagy támadás által elpusztított űrhajó roncsa (és főleg rakományai!) kering. Nyugalmas szórakozás ezeket eltakarítani, hiszen üzemanyagot szinte semmit nem igényel (nem kell a hipertérben ugrálni). Nincs másra szükség mint egy fuel scoop-ra és egy jó adag türelemre várni kell, amíg feltűnik a radaron egy olyan tárgy, amelyről a célpontazonosító megállapítja, hogy BARREL (vagyis árutartály). A scoop használatát már a felszerelések tárgyalásánál bemutattuk – de most ismételtelen felhívánk a figyelmet arra, hogy egy tartályt csak akkor tudunk biztosan felvenni, hogy ha pontosan azonos pályán (vele párhuzamosan) repülünk és a tartály a Cobra bal alsó részén lép ki a látóterünkől (itt "szív" a scoop). A legkisebb eltérés is elegendő ahhoz, hogy egyrészt a tartály felrobbanjon, másrészt elvigye az egész mellő pajzsunkat. A hulladékgyűjtés nyugalmas dolog, hiszen csak összeszedgetjük az ingyen rekományokat, majd miután megtelt a rakodóter (vagy meguntuk), bevisszük a cuccot a legközelebbi Coriolis-ra és ott eladjuk. Van azonban egy kis probléma: a nyugodt világokban kevés ilyen hányódó rakományt találunk, a veszélyesebbekben pedig nem a tartályok hajkurászásával, hanem a védekezéssel vagyunk elfoglalva.

DIZZY/MERMAID MADNESS

C64

"Tisztelt Szerkesztősegi! (175. szakállas, CoVboy) Először is köszönöm az SpV 13 számában leírt DIZZY-leírást! Igaz nekem C-64-esem van, de a leírás erre is jó. A végén ott találom ezt a gondolatot: a meg fel nem darított részecskéket kapcsolatos információkat szívesen látjuk. Ezért írok most. A 64-es változat nem képp elter a Spectrum-ostól. Ugyanis 64-en nem lehet ugrás közben ledobni a tárgyakat, így a szórásjelző pelackot nem tudtam használni. Rajtam hogy az SpV-ben L betűvel jelzett szobában, fent a vízeséssel (nem a felszínen, hanem a barlangban!) lehet használni. Innen egy négy képernyős labirintusrendszerbe jutunk, amelynek a végében egy rozsdás öreg csekény hever gazdátlanul (Rusty old pick). Vegyük fel ezt és menjünk arra a pályára, ahol omlatjuk a szoborba a smeregszemet. Ha itt lemegyünk, egy omias zárja el az utat. Itt használjuk a csakányt. Egy kis kamrába jutunk, ahol egy gyémántokkal kirakott tőr fekszik. Menjünk erre a pályára, ahol az éles gyémántot használjuk és menjünk egy szobát balra. Oda jutottunk, ahol a Spectrum verzióban a jeget kellett volna használnunk. Most használjuk a tört. Ezzel elvaghathatjuk az itt veszteglő tutej koteleit és átjuthatunk a karaszvízen. Az almák ellen megvéd a bányászisak! A megtört szívű asszonynál levő sírba felslálgos máskézés nélkül is bejuthatunk csak setajunk oda a szobor melléti ferde kereszthez és máns lepottyantunk a sírba. Sajnos a megtest en sem tudtem semmire sem használni. Sebaj! Majo legközelebb. Ha nem naragszanak és nem rebolom a drága idejüket, kuldok itt egy térképet (ajaj! keszites!) e Sellő őrelet (Mermaid Meoness) c programról, C-64-ra. Ha már megvolna akkor alnézet. Tisztelettel Tamás Gábor Pécs" (CoVboy: Előnézet?) Hát mi előnézet – most pedig a Commodore-tábor fogja "előnézetet". A DIZZY-kiegészítés ugyanis éppen aktuális volt: e hónapban úgy fétezik DIZZY-napok lesznek... Hát akkor köszöl! Jelmagyarázat a térképhez: 1. oxigentábla, 2. dinamit, 3. autógumi, 4. lámpa, 5. dinamit, 6. enkh jel, 7. láda, 8. dinamit, 9. langvágó, 10. enkh jel, 2. H. hal, C. capa, SZ. szivacs, R. raja, T. teknős, CS. csikóhal, P. polip, E. energia, G. gombhal, X. robbantható fal.

ROCKET RANGER/DANGERFREAK

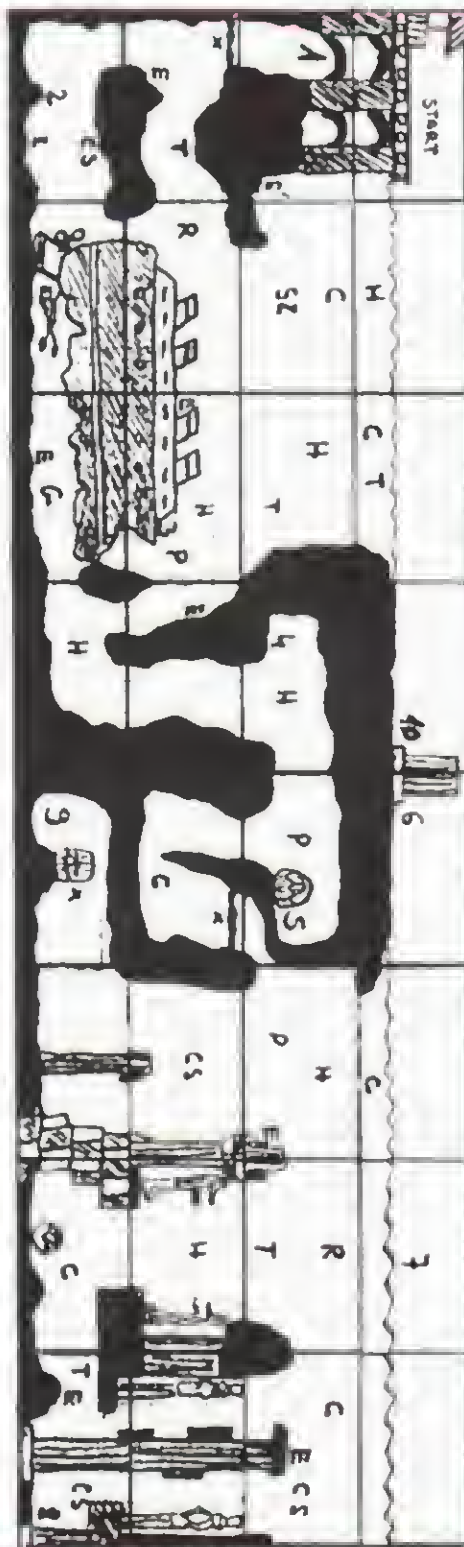
C-64

"Tisztelt CoVboy! A Rocket Ranger-rel kezdenem a leírást: nagyon korias nálunk. Amikor bejelentkezik a "csúfítokomputer", menjünk a FUEL DEPOT-be és töltsünk a felső tenelyba még 20 lunariumot, hogy 80 legyen. Ezután menjünk a TAKEOFF-ra, töltsünk a kistartályba 39 lunariumot. Ez a szám Németség kódja (Kanaoae pl. 10, Arábiáé 58 az USA-ból). Amikor a térképen a két R betű Németség fölé ér, be kell rakni a 3 oldalt. Ezt az írást olvashatjuk: >Közéledve a náci bombagyár felé, azemed az eget barangolja ellenséges repülőgépeket kutatva. Másodperceken belül az ég felrobbanó Me-109-esekkel lesz talál, a rádum-piaztoly lesz ellenünk egyetlen védelmed. Ha vissza tudod verni az ági támedést, megkárosíthatod a gyárat, amelyből kifolyólag a gyártás lelassulhatna néhány hónapig. Hirtelen a felhők mögül sötét repülő torpedó jön elő. Nehezen nyelész. A náci pontosan a terv szerint jelentek meg. < A harc során ne legyünk túl vakmerők, mert csak három életünk van. Nyomjuk fel a joy-t és maradjunk a felső oldalon. A náci repülő többnyire az alsó részen mozognak. Felülről csapjunk le rájuk majd egy-egy lovás után húzódjunk vissza, vegyis fel. Ha teljesítettük a feladatot, ezt látjuk: >Az utolsó vadászipülő le éhünk egy tűzcsőve kíséretében. Maged alatt létod a gyár épületeit, hatalmas lunárbombákat. Amikor a náci léghajóftotta lehajítja ezeket, gázt termelnek, amely a Föld egész civilizációját sírba dob, az embereket zombivá változtatja. A legnagyobb épületre lősz, amely nagy robbanással porrá alakul. Rájössz arra, hogy ezzel nem sokat cselekedtél. A náciat csak az állítaná meg, ha megszüntetnéd a Holdon lévő lunáriumtorrét. Minden, amire szükség van egy űrhajó, amivel odajutasz. Egyszerű, nem? < Újra léthatjuk komputerunkat, amelyen ezúttal csak két funkció között választhatunk. Ha elfogyott a lunariumunk, ez S.O.S. küldetést kéne választanunk, de így a cél választását, a PICK DESTINATION-t jelöljük meg. Az ekkor bejelentkező térképen léthatjuk, hogy a leghajó meg nem érte el Németszégot. Kenytelenek vagyunk visszarepülni Amerikába (39 lunarium), és válasszuk a WAR ROOM-ot a menuból. Álljunk a villogó jelre: ekkor elolvashatjuk az üzenetet. Ha kémeink felfedezték egy titkos náci bányát, repülünk oda – de ha arról szól az üzenet, hogy dr. Barnstoff egyik neves kollégája Kanaoaeon a nemetek által foglyul ven ejtve, azonnal siessünk a helyszínre. Előre ennyi elég is a ROCKET RANGER-ről. Nemsokára kuldok a folytatást!"

IMPERIUM

C-64

Tökös-mákosról lévén szó, ide is olyan poke dukál, amit egy olvasónk küldött be. Völlé! "Udv CoVboy! 1988-ban jelent meg az Imperium az Oriantól, amelyről a számítógépes irodalomban nem találtam még poke-ot. A megoldás tehát (a apnte-utkozaseer leírása): POKE 51055, 234: POKE 51057, 234: POKE 51058, 234 – 1. pálya POKE 37611, 234: POKE 37611, 234: POKE 37611, 234 – 2. pálya. A bevitelhez egy user-port resetet kell végrehajtani, majd a megfelelő diszkenek után SYS 4098. Hát akkor nagy-nagy udv az egész CoV stuffnak from the PINK PANTHER (alias Sárközi Szilárd Budapest)." (Greetings from CoVboy and Inspector Gadget)



Pink Panther

Dangerfreak ugyesseg-ekciójétek, amelyet a Rainbow Arts készített 1989 elején. Egy digitizált kép és zene után, a gép egy dátumot kérdez. Ez a dátum egy külön programban megtekinthető a lemezen. Ha ezt beírjuk, orokéletet kapunk.

Az első pályán motorral kell száguldozni egy ideig, majd autóval. Pontot akkor kapunk, ha el tudunk ugratni egy falat elatt, illetve ha negyöt tudunk ugratni ez erre alkalmas teryon. Néha jönnek rosztiúk is ezeket ajánlatos kikarolni mert a bunkó kezukben fenyegetőnek látszik lahajolni a tűzgomb megnyomásával és a joystick hátrahúzásával lahetságas. Amikor egy ugratóhoz erunk, húzzuk jobbra a kart és ezzel egyidőben tartsuk nyomva a tuzet. Pontjeink növekedése meg sem áll addig, amig földet nem erunk. Egy keréken is mehetünk (fel + tüz) ekkor a bunkós gezfickók nehezebben tudnak telibe kapni. A legfontosabb viszont a gyorsítás – jobb + tüz. Késztartva oleytartályok keresztetik ez utunkat. Ezeknek robogva hősünk kirepul az ulééből, és a másik oldalon landol, miközben a földet veri. Ezután gyalogos üzemmódban járjuk a végeláthatatlan országutat, de hamar észreveszük, hogy ez igen unalmas. Még mielött a reset gomb felé nyúlunk, egy szép piros autót pillentünk meg női vezetével. Ugorjunk fel rá – ne a nőre, ez autóra (jobb + tüz). Ezután húzzuk jobbra a joystickot, emig a jarmu el nem eri a végebasséget, és vizsgéljuk ez eget. Ha minden jól megy, egy felfrét láthatunk felögni egy helikopterről. Irányítsuk ugy a sebességet, hogy a létra egy kicsit jobbra álljon tölünk, majd nyomjuk meg a tuzet. Felmásztunk a letrán, és mer töl is az első átvázató pálya. Ebben egy a géppel irányított motorral versenyzünk egy kesyergőse pályán. Ha a leőőnek erunk célbe, BONUS pontot kapunk.

A második pálya helyszíne a tenger felszíne. Egy különleges motorcsónak vezetője vagyunk. Temője és célja azonos az elsővel, kerul ki minőent és eies a célbe. A pálya véget itt egy tengeréletjéro jelenti, seosebességének irányítása és a letrere való feljutás hasonlő a piros autéhoz. Itt is tudunk gyorsítani (jobb + tüz) valamint ugrani (fel + tüz). Néha mőkes dolgok is történnek, például ha nekiszéguldunk a hörgősző emberek csónakjének. Ha átugrunk egy feronkot, pontot kapunk. A második átvázató pálya mindenben hasonlő az elsőre, mondhatni ugyene. A harmadik pályán a betöltes után egy szép negy reputót pillentünk meg, amelyhez egy kisebb egymotoros ven erőitve és amelyben emberünk mosolyog. Ha megnyomjuk a tuzet, az anyerepulő elsuvit, otthagyva a mienket. Gyorsítani jobbra húzással lehet. Ha egy ezemtelen sas a lajúnkre száll, húzogassuk sokszor egymás után jobbra:belre a kart, így nemsokára eltakerodik, mert a tejunket ráztuk. Az egyéb akadályokhoz nem kell kommentár, keruljuk el őket. A pálya vége váratlan fordulatot vesz, egy hőkövető rakéte igyekszik felénk. Gyorsítsunk, majd nyomjuk meg a tűzgombot. Erre hősünk katapultál, és alészáll egy ejtőernnyővel győzedelmes muzsika közepette. THE END. Tisztelettel, Gregorik Andrée, Budapest" (CoVboy: Jézumária! Azt hiszem ehhez nem szükséges kommentár. Talán annyi, hogy az Amiga-verzióban le kb. erről van szó...)



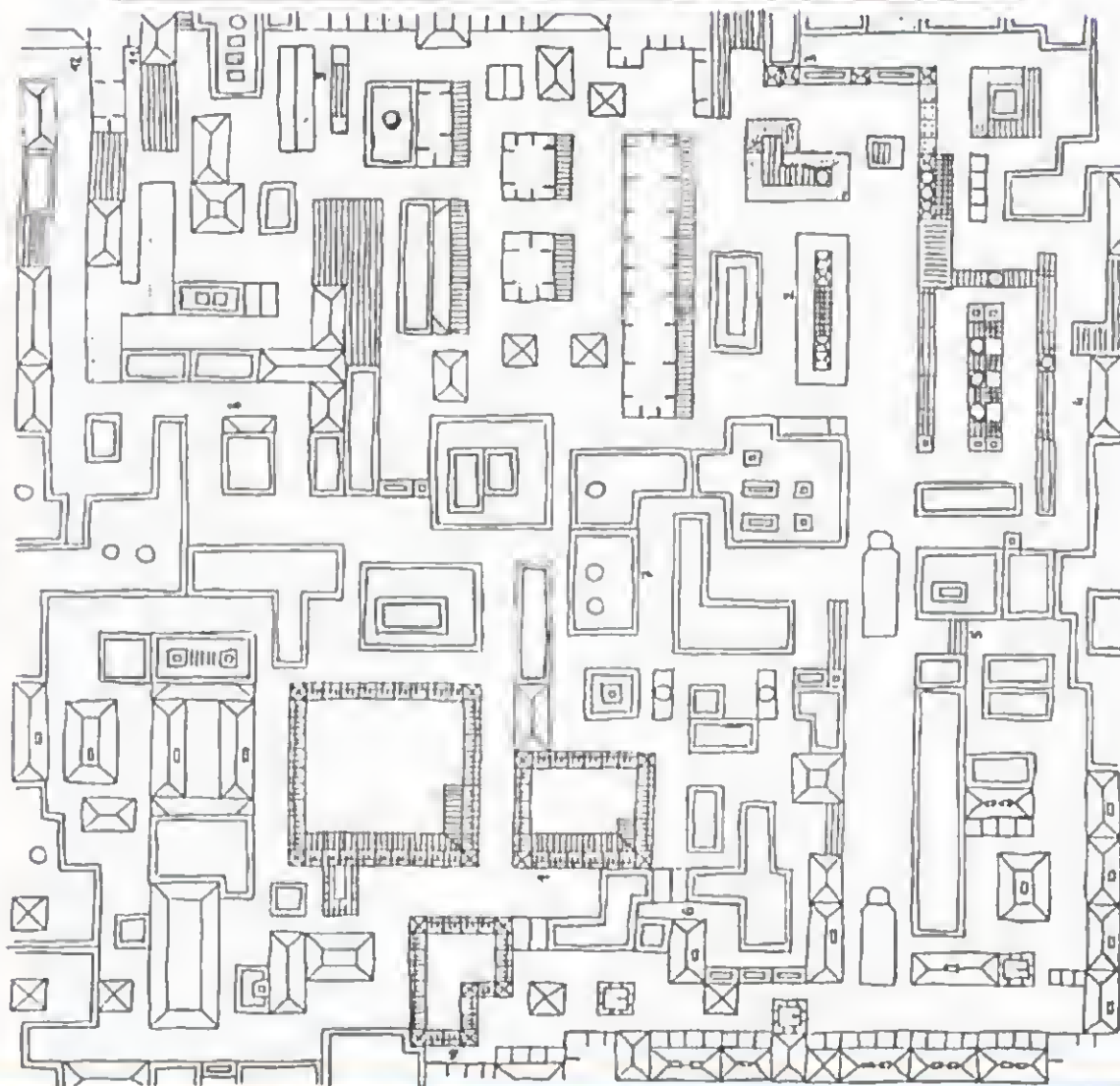
Moonwalker

C-64

"Helló CoVboy! Én egy boldog C64 tulajdonos vagyok. Nem azért, mert a gépem olyan jó, erről szó sincs. En is tudom, hogy meseze nem tartozik a legjobb gépek közé, és én megis elégedett vagyok. Ebben közrejátszik az is, hogy a Commodore-tábornak egy ilyen remek lapja van, no meg az is, hogy sorra jelennek meg a jobb-nál-jobb programok. Ezek nagy része sikeres filmek számítógépes változata (Rambo, Indiana Jones, Ghostbusters II, Batman). És most itt van a **Moonwalker**. Először nem tartottam olyan jónak ezt a játékot, de aztán megértettem, hogy mi a feladat és egyre jobban tetszett. Térkép nélkül igen nehéz játszani, ezért elkészítettem az első két pályát térképpel, valamint egy hevenyészett leírást. Egy kis csiszolgatás után megjelenhetne a CoV-ban, megkönnyítve ezzel sok társam dolgát. Igaz, hogy nem lehet versenye a lapoen megjelent leírásokkal, de ez csak egy vázlat, és ha onok árdemesnek tartják arra, hogy egy kis módosítással megjelejen a lapjukban, ennek biztosan sokan örülnének, de legjobban természetesen én. Tisztelettel: Bekker Attila (CHICKSOFT), Budapest" (CoVboy: Oláh Szerénységed tiszteletet érdemel, Caiszolgatásról egyébként szó sem lehet – a nyeregymánt is úgy szép, ahogy bányáaszák! Természetesen megathanké, hyperkösz és még tudok ilyeneket – de inkább jöjjen a MOONWALKER...)

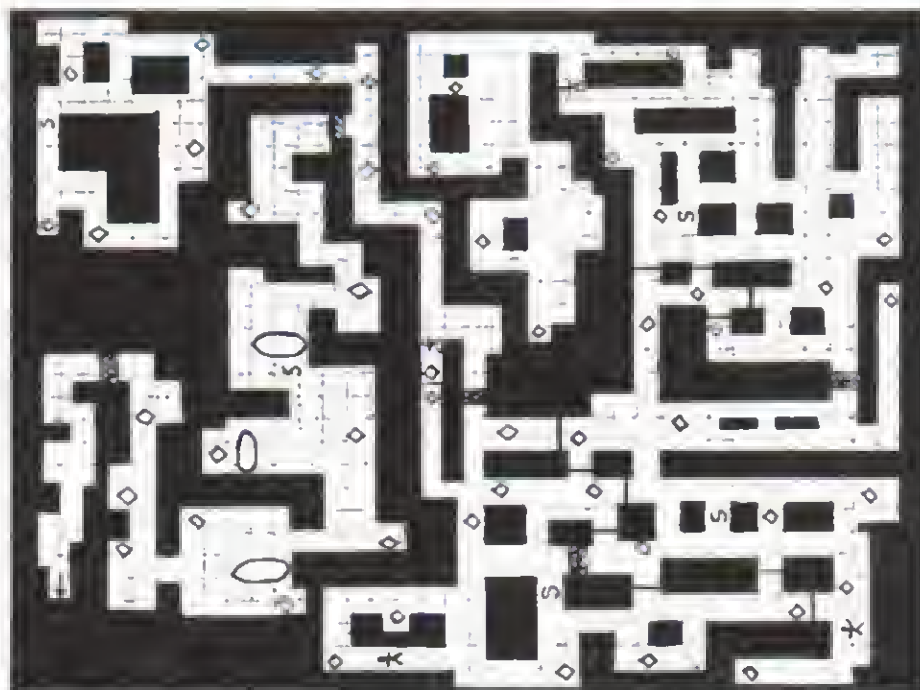
A játék első pályája a film első részének megszeméltőgápesített változata. Hollywoodban játszódik, ahol Michael menekul a rajongók elől. A terepet és magunkat felülézetből szemlelhetjuk. Kezdekör a bal felő sarokban élünk. Faledatunk, hogy megtekinjük és összeszedjük egy nyúl-felmez darabjeit, amiben elmenekulhetünk a azorult helyzetből. Először négy tárgyat kell felvennünk. Az első kettő egy kulcs és egy kamera, a másik kettőt nem eikelult azonosítanom. A térképen ezámozás mutatója a tárgyeket és felvételi sorrendjüket. Ha az első négy tárgy magvan, kezdehatjuk összeszedni magát a nyulat. Ha a 11-es tejet le megtaláltuk, már csak el kell jutnunk a motorig (12) és teljesítettük az első szintet. A kap bal első részében egy "térképet" látunk, amin ugyan az utcák nincsenek jelölve, de magukat a tárgyeket és a rosszindulatú bácsikat láthatjuk (jóindulatú sajnos nincs). Miközben játszunk a "Bad" egy kicsit furcsa változatát lelhetjük (ennyi felett a 64-astól) (**Not so Bad** – CoVboy). Ez a pálya könnyűnek tűnik a rendelkezésre álló 20 élet miatt, de a későbbiekben minden életre szükség lesz! A második pályán az utcán száguldohatunk a motorunkkal az előbb megszokott felülézetből irányítva. Most autók és oldalkocsi motorok, illetve a bannuk ülő torzfejű bácsik és nánik jelentenek ránk veszélyt, velemint egy fegyveres tag, ekit nem nehéz hetástalanítani. Várjuk meg míg közel ér hozzánk, majd ussuk el. Egy jópofa piros töcsa mered a helyén. Biztos málneszorp (elvégre Hollywoodban vagyunk). A térképen valószínű felbukkanási helyét jelöli. Észrevehetjük, hogy egy korulzert helyen vagyunk: ebből több helyen is vezet kiút, de ezt eorompók zárják le, velemint egy vestegebb világos fel. Ha oeszegyűjtöttünk 10 aérge rombuszt, motorunk autová változik, amivel átugorhatunk ezen a felön. Ezután ismét motoron ulunk, és meg három pályán kell megismételnünk az előbbi működésünket. Ezekután belehajthatunk a vízbe... Lem csode totánt! (nem ez az első) autónk motorcsónakká változott. A kikötőben kell most összeszeonunk a 10 "bombolót" (**Niceaki** – **Greetings from Kazinczy**). Ezután visszaváltozunk autóvá (anticode). Nincs más teandőnk, mint végigautózní egy rovid útszakazon és már töltődik is a hermadik szint. Ez már velemivel látványosabb. Egy utcán eétálgatunk balra, jobbra. Ez idáig ezép is volna a probléma viszont az, hogy ez a blekobból gépfegyverrel lovoldoznak ránk. Ahhoz hogy ezt viszozozni tudjuk meg kell találunk az utcén heverő gépfegyvert. Így már mindjárt mes. Ne felejtsuk el pótolni a löszert mert a ter hamar kifogy. Lőni úgy kell, hogy megnyomjuk a 'tüz' gombot, ekkor megjelenik egy célkereszt. Ezt mozgessuk az akadékoskodó oacsi fejére. Ennek meg is lesz az eredménye (nem nehéz kitalálni kicsoda...). Sajnos ezen a pályán meg nem sikerult túljutnom, de ez már csak idő kérdése. Ha meglesz zivezen elkuldom... (OK, akkor ideírom, hogy folytatjuk... akarom mondani folytatod – CoVboy)

Level 1.



Moonwalker

Level 2.



WILLOW PATTERN

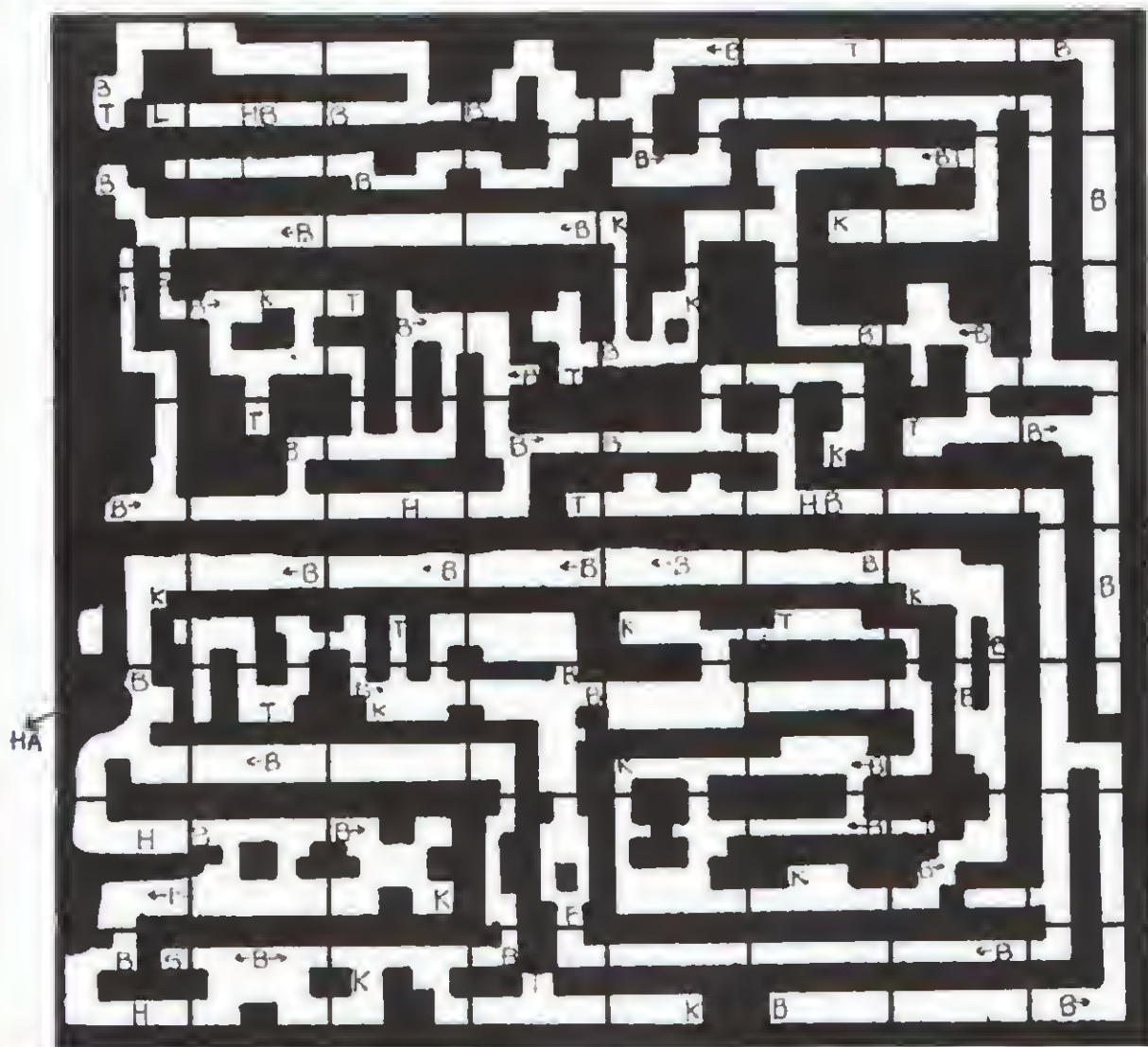
C-64

"Tisztelt Szerkesztősegi! Az első szám bevezetőjében azt írték, hogy szívesen fogadnak leköszölhető anyagokat. En elkészítettem a **WILLOW PATTERN** leírását, s hozzá a térképet. A leírás röviden így szól:

Induljunk el a starttól és bolyongjunk a labirintusban amíg el nem jutunk a lányig. Utunk során a kérdőfordító ellanségek legnagyobb részét célszerű megoln, mert ha túl közel megyünk hozzájuk ők ölnek meg minket. A barbárok lemeszerlése egy speciális eszközzel történik, amiből van egy pár a labirintusban. Ez a szerszám a kard. Kardokat elvéve találhatunk a szigeten, de a barbároktól is zsákmányolhatunk. Vannak olyan barbárok, amelyekhez ha túl közel vagyunk, akkor egy kardot dobnek felénk. Ha ügyesek vagyunk és kikerüljük a kardot vagy elfutunk előle, akkor egy idő után megáll, és felvehetjük. Egyszerre csak egy kard lehet nálunk, s egy barbártól csak egy kardot ezerezhetünk. A kardot a tűz gomb megnyomásával lehet eldobni. Utunkban találhatunk egyéb tárgyakat is, amelyeket felvéve novalhatjuk az előtt szazalekunkat. Az út néha egy-egy hídon vezet át. Itt vigyazni kell, mert óriások nyújtogatják felénk a kezüket, s ügyesen át kell ugréndoálni a kováken a híd másik végére. Ha elertünk a lányhoz, menjünk oda hozzá. Most aztén szaladhatunk a hajóhoz, mert egy rinde benye kerget minket. (Feltéhetően a lány mostohaanyja, aki nem nézi jó szemmel, hogy elveszünk a lányt.) A játék teljesítése szempontjából nem szükséges megoln ez összes barbárt (csak az utunkba kerülőket öljük meg, nahogy kifogyjunk a kérdőkoól) és nem szükséges felszedni az egyéb tárgyakat. Ez a C-64-es verzió leírása, PLUS4-en egy kicsit más Tisztelettel: **Tapasztó István, Mezőhegyes**"

Jelmagyarázat a térképhez

H – híd
B – barbar
K – kard
HA – hajó
T – tárgy
S – START
L – lány

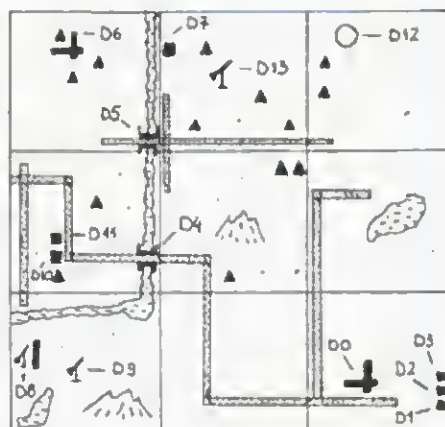


Falcon

Amiga

CoVboy: A múltkoriban – a CoV 5. olvasása közben – gutaütést kaptam és a míg onkivületben tartózkodtam, elmám megvilágosodott (de csak egy kicsit). Ez abban a nagy szerű feltárázásban nyilvánult meg, miszerint nem ártana valami hasznos dolgot is művaim a CoV-ban (természetesen a korszakos jelentőségű levelezési roveton kívül) Adásosa tevékenységemet a múltkorai Falcon-leírás kiadásával fogom kezdeni. Azt már mindenki döntse el maga, hogy a Tokos-mákosban ezzel a "lok" vagy a "mák" szerepére pályázhatok-e (esetleg a "kozma"-ra a rétegei alján)...

Szóval a FALCON-leírás szep volt meg jo meg hasznos – csak kimaradt belőle néhány dolog. Például az hogy az egyes küldetéseiben mit is kéne csinálni. A küldetéseit jero szalagot fám a küldetes neve elotti fathato) ugyenis csak akkor kapjuk meg, ha a bevetas sikeres volt vagyis a célpontokat a magammisítettük. A fegyverzet összeállításához pedig nem árt tudni hogy milyen célpontot is fogunk temadni. A lehetséges célpontok egybeikt a fathateti számítógépbe is be vannak táplálva a célpontok jobb alsó sarkában (a képernyő kódszámának magyarázatánál 5-el jelölve) és ez O vagy az A billentyűvel válogathatunk közöttük. A térképen megpróbáltam a játékokban lévő térképet ábrázolni (bar a rajzolás kevesbe eros oldalami) – talan mindenki eltalal majd rajta. Szóval a küldetéseik



MILK RUN bombázási gyakorlat a repuloterunktól keletre lévő 3 épület ellen (D1-D2-D3). Ha az épület már nem teljes hasab hanem csak egy csomk akkor már érvényes a találat nem kell újra repulálni. Természetesen nem kötelező bombázni. MAVERICK is megteszi.

BLACK BANDIT alacsony sebességű egy löszertanpótlást szállító teherautókonvoj (D12) ellen. A konvoj 4 teherautóból áll és mozog (tehát a térképen lévő kárka azt a helyet jelzi ahol elkapjam). A gépagyút célzere használni alienek, de jo a MAVERICK és a bombák is. A sikeres találatoknál a teherautók leropulnek ez utrol – bye bye.

RATTLESNAKE ROUNOUP itt egy rakétaindító kell eltalálni (D13). A környéken egyebkent több is van (fekete háromszögekkel jelöltem őket). Talan repetának. A szalagot viszont csak annak a bizonyos egynek az eltalálásaert kapunk – figyeljük tehát a távolságmerőt a célzókur jobb alsó sarkában. Az eltalált rakétasilo mutatja a legjobb eredményt.

DOUBLE TROUBLE itt nem nagyon volt világos számomra hogy mit kell csinálni.

DRAGON'S TAIL fameos a D4-el jelölt hid ellen. Pontos találatnál a hid beszakad a vízbe de mér az is érvényes találat, ha az egyik pillér kidől.

DRAGON'S JAW akár az előbbi csak a D5 hid ellen.

HORNET'S NEST a célpont az ellenfél repulotera (D6). Egy szep lyukat kell roobantani valamelyik kifutopályába.

BEAR'S DEN az ellenfél főhadiszállásának (D7) lerombolása a benne levőkkel együtt. Ugyanolyan épület (a folyoparton) mint amilyenek a MILK RUN-ban voltak.

VENUS FLYTRAP a D8 és D9 rakétasilók megsemmisítése.

STRIKE PALACE a D10 és D11 épületek lerombolása.

DOUBLE DRAGON a DRAGON'S TAIL és a DRAGON'S JAW együtt – azaz mindkét hid (D4-D5) lerombolása.

GRAND SLAM ezt a kifejezést akkor használja az angol, ha valaki több számban is indul és mindegyikben nyer (stílszerű példával: ha például a postámban minden romány Megalevél lesz). A célpont tehát értelemszerű az összes egyszerre!

A múltkoriban problémák adódtak a CHAFF-et és a FLARES-t szoro billentyűk körül is. Ez elméletileg a numerikus billentyűzet 'INS' és 'DEL' gombja akart volna lenni – csak a RED SECTOR-törésben (nekünk ilyen van) nem nagyon akart működni. Ezenkívül kimaradt még egy dolog: a leszállási ismertetésnél említett segeomuszer csak akkor működik, ha ezt előtte be is kapcsoljuk az F7 billentyűvel. A fegyvereket jelző táblán ilyenkor ILS (Instrument Landing System) leírást jelenik meg. Na akkor ennyit a FALCON-ról!

Az Olvasó hírdet

Elojáróban meg annyit el kell mondanunk, hogy ennek a számnak a nyomdába adásáig csak azon olvasóink hírdetéseit érkezhettek meg hozzánk, akik előfizettek a CoV-ot (ők ugyanis kb. két héttel előbb kaphatták kezbe a CoV 4-et, amelyben meghírdettuk ezt a lehetőséget). Tehát csak semmi aggodalom a következő CoV-okban a többiek is sorra kerülnek. A hírdetésekkal kapcsolatokban megjegyeznénk, hogy a bennük közöltekért a CoV felelősséget nem vállal. Valamely hírdetés iránt érdeklődő olvasóinkat megkérnénk, hogy a kapcsolatot ne a CoV-on, hanem a hírdető címen keresztül levélben szíveskedjenek felvenni. A hírdetési lehetőség természetesen a továbbiakban is ingyenes – feltéve, ha magánszemély magánjellegű dolgot hírdet.

AMIGA 500-t venne (valutaért is)!
Garamvolgyi Gábor, Pecs Pf 78.
7614

PLUS4-tulajdonosok figyelem! Várom azok jelentkezését akiknek tulajdonukban vannak a PED és a TEDPAINT programok. Egyéb felhasználó programok (P-COPY, YOUNG PICASSO, stb.) is érdekelnek. Csere és vétel is elképzelhető.
Horvath Gábor, Kapuér
Lukácsy Lajos ut 12. 9330

PLUS4-esek figyelem! Több mint 200 különféle poke-val rendelkezem! Valaszboríték elleneben szívesen küldök!
Molnar Istvan, Papa
Lenin ltp 32 ép 6 lph II.6, 8500

C-64-esek figyelem! Keresek SPORTTIME és ACCOLADE programokat, valamint A3-as poszttereket. Esetleg pénzért is.
Soltesz Robert, Szentgotthárd
Arpad ut 13. 9970

C-64-es programcsere lemezen
Keresek NEUROMANCER és BARD'S TALE III leírást
Bekker Attila, Budapest
Keresztúri út 39-41 IX/3, 1106

C-64-en szuper programokat eladok (10 Ft) és cserétek kazettán.
Eladás esetén valaszborítékot kérek.
Gomori János, Kondoros,
Bajcsy u. 24., 5553

4. Vezérlésátadások. Bár a C struktúrált nyelv, lehetőség van címkek használatára a programban, s a megcímkézett utasításra való közvetlen vezérlésátadásra. Erre szolgál az utasítások címkével való állítása, illetve a `goto` utasítás. Ezek alakja a következő:

`goto <címke> ;` illetve `<címke> : <utasítás> ;`

A címke tetszőlegesen másra mag nem használható azonosító lehet. A `goto` utasítás végrehajtása azt eredményezi, hogy a vezérlés a `<címke>`-vel megjelölt utasítással folytatódik. A címke csak az éppen végrehajtás alatt álló függvényben lehet.

A feltételes vezérlésátadásra a

`if (<kifejezés>) <utasítás> ;` illetve a

`if (<kifejezés>) <utasítás 1> else <utasítás 2> ;`

utasítások szolgálnak. A kifejezés kiértékelése után a vezérlés az `<utasítás 1>` feldolgozásával folytatódik — feltéve, hogy a kifejezés értéke igaz volt, pontosabban nullától különböző. Ha a kifejezés értéke hamis, azaz nulla, akkor az első esetben a következő utasításra kerül a vezérlés, míg a második esetben az `<utasítás 2>` kerül végrehajtásra. A C tartalmaz egy többirányú álgaztatást is lehetővé tevő utasítást. Ennek alakja a következő:

`switch (<kifejezés>) <utasítás> ;`

míg ez `<utasítás>`-ban az alábbi utasítások fordulhatnak elő.

`case <állandó-kifejezés> : <utasítás> ;`

Illetve `default : <utasítás> ;`

A `switch` utasítás végrehajtása a `<kifejezés>` kiértékelésével kezdődik. Ezután a program megkeresi az utasításban az első olyan `case`-t, amelyikhez tartozó állandó kifejezés értéke megegyezik a `<kifejezés>` éppen aktuális értékével. Az azt a `case`-t követő első utasítással folytatódik a program. Ha ilyen `case` nincs, akkor a `default`-ra kerül a vezérlés. Ha a `default` nem szerepel a `switch`-en belül, akkor a `switch` követő első utasításra kerül a vezérlés. Szemben a C nyelv definíciójával, a HISOFT C-ben a `switch` utasításon belül már nem definiálhatunk semmit.

5. Ciklusutasítások. A C háromfajta ciklusutasítást ismer. Ezek a következők.

`while (<kifejezés>) <utasítás> ;`

`do <utasítás> (<kifejezés>);`

`for (<kifejezés 1> ; <kifejezés 2> ; <kifejezés 3>) <utasítás> ;`

A két `while`-t tartalmazó struktúra hasonló. Az `<utasítás>` rész újra és újra végrehajtódik egészen addig, amíg a kifejezés igaz, azaz nem nulla. Amikor a `<kifejezés>` értéke először lesz nulla, a ciklus lejár. A `do`-val kezdődő ciklus annyiban tér el, hogy az `<utasítás>` legalább egyszer végrehajtódik.

A `for` utasítás egyenértékű a következő `while` ciklussal:

```
<kifejezés 1>
while <kifejezés 2> {
    <utasítás>
    <kifejezés 3>
}
```

Ennek megfelelően az első kifejezés inicializálja a ciklust, a második ellenőrzi a ciklus lejárását, míg a harmadik a ciklus egy-egy végrehajtása után módosítja a ciklusváltozók értékét. Például a BASIC-ből jól ismert `FOR I=1 TO N STEP 1` ciklust a C-ben a következőképpen lehet kifejezni: `for (i=1; i<=n; i++)`

6. Egyéb utasítások. Ebbe a kategóriába összesen három utasítás tartozik. Ezek közül a legegyszerűbb az `ur` utasítás, az a `;`. Felhasználás pontosvessző utasításként viselkedik. A `break` utasítás befejezi az utasítást tartalmazó legbelső `while`, `do`, `for` vagy `switch` utasítást, s az ezt követő első utasításra kerül a vezérlés. A `continue` utasítás befejezi a ciklusmag végrehajtását, s a ciklus folytatásának ellenőrzésére kerül vissza a vezérlés. Ez a kettő a `do` és a `for` ciklusra egyaránt vonatkozik.

Előre definiált függvények

Befejeztük a C nyelv ismertetésének első részét. A továbbiakban a típusdeklarációkat, az előre definiált függvényeket és a fordítási opciókat ismertetjük. Jelenlapi ismereteink azonban még nem elegendőek programok írására, ugyanis a C-ben az adat ki/beviteli műveletek mind előre megírt függvények (hasonlóan a PASCAL-hoz), ezért legalább néhány eljárást ismeretünk, hogy már most tudjunk programokat készíteni.

Adatbeolvasás

A billentyűzetről történő adatbeolvasás formája a következő:

```
scanf( <formátum-sztring> , [ <argument> ] );
```

A formátum-sztring a beolvasandó értékek formátumát tartalmazza, míg az argumentum-lista a beolvasandó értékek helyét adja meg, vagyis mindannyiuk egy-egy mutató. A formátum-sztringben az egész értékeket a `%d` vagy a `%i` formában kell jelezni. A `%f` jel vezeti be a vashártya sorozatot, míg a `%d` a decimális beolvasási formátumot jelöli. A köztük lévő szám a maximális beolvasandó jegyek számát jelenti. Bármilyen nem decimális jel vagy karakter beolvasásnak. Például az `x` és `y` egész számokat a következőképpen lehet beolvasatni:

```
scanf("%d%d",&x,&y);
```

Dragon Ninja

C64

Töltsük be a játékot majd RESET. Ezután POKE 11571,173, végül pedig SYS 25856 és máris könnyebb lesz a játék.

Kiírás a képernyőre

A képernyőre való kiírás ugyancsak formátum-sztring segítségével történik. Ennek alakja

```
printf( <formátum-sztring> ,[ <argument> ... ] )
```

Argumentumokként most meguket ez értékeket kell megadni, nem pedig a címüket. A <formátum-sztringben> található nem vezérlő karakterek egy-egyben megjelennek a képernyőn. A kiírás vezárlésére a következő karaktersorozatokot is lehet meg használni

C jelölés	hatás
\n	Új sor
\t	vízszintes tabulálás
\b	visszalépés
\r	kocsi-vissza
\f	lapdobás (képernyő törlés)
\\	backslash
\'	aposztróf

Például a `printf("\n\nEredmenyek %5d %5d", x, y)` hatására a képernyő törölődik, s a második sor aléjen megjelenik ez "Eredmenyek" felirat, majd ezt követően 5-5 helyiértéken ábrézolva az x és y számok értéke, közte két szóközzel.

Most már kellő ismerettel rendelkezünk ahhoz, hogy elég bonyolult és összetett programokat írjunk C nyelvén. Bemelegítőnek egy egyszerű példa. Az alábbi program ez első 1000 természetes szám között található prímszámokat írja ki a képernyőre:

```
int oszthato(i,j)
int i,j,
{
    if(i%i == 0) return -1, else return 0,
}

main()
{
    int i,j,flag;
    printf("%1c%d\n",CLR 2);
    for(i = 2,i < 1000,i + = 2) {
        flag = 0;
        for(j = 2,j <= i >= 1,j = = 2)? i + = (j + = 2))
            if(flag = oszthato(i,j)) break;
        if(! flag)
            printf("%d\n",i);
    }
}
```

Ha még valaki itt van, írjunk olyan programot, amelyik kiírja egy szám prímtényezőzés felbontását. Használjunk minél bonyolultabb és trükkösebb értékadásokat!!!

CARTRIDGE POKE-ok

C64

IO POKE 1096,3 (továbblépés a köv. szintre), POKE 1118,1-5 (1 - lassú, 5 - gyors hajó)
 Incredible Shrinking Sphere POKE 39270,173 (végtelen gömb), POKE 40960,165 (végtelen pajzs)
 Incredible Shrinking Sphere POKE 41098,165 (végtelen lóhtány)
 Kai Trap POKE 21851,165 (örökélet)
 Kokotoni Will POKE 17163,173 (végtelen élet)
 Knuckle Busters POKE 43960,173 (örökélet), POKE 41607,173 (örökidő)
 The Last Ninja 2 POKE 37456,173 (Level 1 - örökélet), POKE 36690,173 (Level 2 - örökélet)
 The Last Ninja 2 POKE 31852,173 (Level 3 - örökélet), POKE 35481,173 (Level 4 - örökélet)
 The Last Ninja 2 POKE 35771,173 (Level 5 - örökélet), POKE 36879,173 (Level 6 - örökélet)
 The Last Ninja 2 POKE 34444,173 (Level 7 - örökélet)
 LED Storm POKE 7658,165 (örökélet)
 Legend of Kage POKE 13613,173 (örökélet)
 The Munsters POKE 2048,216 POKE 2049,120 POKE 2050,32 majd azt követően
 POKE 15614,169 (végtelen varázserő) POKE 15593,169 (örök energia)

CoVboy Posta

Hello mindenkinek! Ismét itt jön CoVboy a levelezéssel – na meg (oda)lenn) Müllier CARTOON ellás Kis Getto újbbr nagyszabású képevel, amelyen a CoV "szerkesztőségében" uralkodó állapotokat próbálta megörökíteni! Bár személyesen még soha nem volt szerencsénk egymáshoz, a csendetlet mégis nagyszerűen sikerült a figurák rendkívüli értelmes túrozó vonásai és hihetetlen lelkesedése fotóhoz teszik hasonlatossá a korszakos jelentőségű alkotást. Ha minden igaz akkor a levelhalmaz alatt csekélysegernek kellene teledzenie. Hm, a nemzetközi kézjelzéstől most vonatkoztatunk el – vegyük úgy, hogy az egy nyitott tenyer ekar lenni, csak ezelőtt hentes voltam. Ebben a hónapban ismét akadt Megalevel! Ez ugyan nem attól lett "Mega", hogy annyira szórakoztató, mint az eddigiek, hanem ettől, hogy nagyon tanulságos – minden levelíró számára! Bizony, bizony. Apropos – két kéreessel szeretnék a Nagyérdeműhöz fordulni, az egyik már a múltkorai számban is említett választórték, a másik pedig az, hogy ha lehet akkor próbáljuk mellőzni ez ilyenmegolyan program lemasolására vonatkozó kéréseket! Ha bármí más probléma akad, akkor szívesen segítünk (ha tudunk) – de másolgatnunk már hadd ne kelljen. ! Kösz!

- Utalas a 4. szám egyik levelére

Here Comes the Sun!

Nagyon nagy baj, ha valaki nem bírja elviselni a kritikát. Különösen ha az nem alapvető. A 4. szamban korolt választásról egy történet jutott az eszembe, amit nem szeretnék, és nem példabeszédnek szánok, de leírom.

Ταράς: Οπότε τι είναι κολλοκυστίτις?

Diák, aki értelmes ember beszélgetése

Tanárr: Na es mi van akkor ha az egyik helye?

Ditk. Akkor a masik megbukik

A valasztással egy kicsit megfojtattal, mivel a lapot Sárospatakon sokan olvassák. Ha valamikor lesz egy kis időd és leszáltnál arról a fene magas lóról, leggyorsab tudold meg a módját.

hogy helyesebben ez kb. 10-15 itt fogton meg
is állhatunk egy percre... Mivel én nem tudok
ilyen szép szavakat, kénytelen voltam meg-
nézni a szótárban, hogy mi is az a "kollektív".

um". A következők között: 1. kisebb egyetem v. főiskola vizage, 2. a meghívottak szűk körében folytatott nemzetközi tanácskozás. Ha már feltétlenül példálózni akartál, célsze-

rúbb lett volna inkább a "ne vitalkozz hülyével" mantrával, és a "szóval" helyett a "így" használatával. Mivel megadta ruházatát a "megbuktatott" a

repét, őrdogi logikával sikerült kikövetkeztetnem, hogy én volnék a "hulye". Ez ugyan nem túl hízelgő, de mint magánvélemény feltétlenül tiszteletben tartandó, ennélfogva

nézőpont kérdése az egész... Azt mondd,
megbuktattalak és helyesbítőst kérek – csak
azt nem értem, hogy mira föl? Pontosan az
lett leközölve amit től a leveledben az én

...válemányom pedig nem változott – miféle helyesbítést kéna eszközölnöm?| Azon a bizonyos magas lovon viszont nem én, hanem a újdönlőszl – Csöbny!

1 Nem hiszem, hogy fogadtam prókátort len-
nek. Schmetzer Balázs csak egy kiragadott pe-



Ja volt a többi ahányat közül. Irhattam volna akár Mátyás Györgyot. Dikó Istvánt is. Nem fordult meg esetleg a fejedben, hogy esetleg a 4. szám 30. oldalán kivolt Soltesz György-levele azért fordult, mert levelezőidőnk közt ilyen értelem-képessége helyetértéknek nevez? (Nem, ez nem fordult meg a fejemben: ha úgy nek nézném a levelezőket, akkor nem válasszol nekik nekik – CsVbvi)

2. A játékleírás kifejezőkészséget és értelmezőkészséget fejleszt. A játékmesterek változtatnak így megfelelő? Ha igen, Ildikóhoz látogató professzornál jelentkezhetsz egy kicsit hamarabb! (Na, ki volt a magam között?)

3. Most kapaszokj, hogy le ne ess a lóról! Őke, hogy vetted a bátorságot és végignéztél a COV eddigi szalmát. Zak Michraken közben, de ha

széles körű elterjedésnek, az országhoz képest véled hogy rosszul felcsele-
szkedt az az indíttatás, hogy katasztrófa-
eredményen nem a Lucasfilm 3D-vel tudat-
tolt, hanem a szexuál 3D-művelésnek hely-

(Kedves Sölyomszemlő Nagyszerű felfedező-
sedhez őszintén gratulálok, de van egy kis
probléma: én a belivekről beszéltem – ami a

prohorma. It's a belvedere beszéltem – ami a reklámok helyén van, ahhoz nekünk nincs túl sok közünk! – CoVboy)

... az én lelkemben lévő érzéseknek, érzéseimnek, az én

felelevenítésén és a hibák (ha volt benne egyáltalán) vizsgálatán csak a felhasznált ézer karakteren. (Hm, hát ebben végül is igazad van – CoV-boy) És nem kértetek rá hogy javítsd ki a dolgot, mert az a hibátlanul működő szöveg volt.

gizfomat különösen nem nyilvánosan. Hymó-
don fogadtatlan prókátornak is tekinthetőnek.
(Pardon! Egy kis különbség azért mégis van
közöttünk: én "fogadtat prókátor" vagyok –
a Gáz-fogadtat tollal írtam.)

a CoV fogidott fel! Kritizálsz, de idegaa la-
azol, ha valaki visszaszól?! – CoVboy)

Ha tehát leveleimre legközelebb ímet a ruhalobban válassza, előtte a kerátori szíveskedj elkölni, hogy átérhessem. (Hát erra na szánás! A cenzura kia házában egy ideje már megazni és nem hallottam róla, hogy a cimedem újra felállítottak volna valami hasonlót hivatalt... – CoVboy) 16 éves korában az embernek meg van hozzá kedve és ideje és persze korrektora és lektora is. Nálatok van ilyen betegség??? (Érti ugyan nem nagyon értem, de hát a "kollektivum"-ot is úgy kellett megkeresnem... – CoVboy)

() Azert ne csüggedj! A lapod jó, a stílusodat
meg majd későbben kihasználjuk
Üdvözléssel – J. Szt. azaz GYLLAI JÓZSEF

Covboy: A fennkeommunikáció azt harsogja, hogy ide hazánkban megvalósulóban van a demokrácia, a pluralizmus meg az ilyen hasonló dolgok. Ezekhez a fogalmakhoz vi-

azt illetően, hogy az állami és nemzeti tolerancia az (a kifejezést most találtam kollókvium-keresés közben), azaz célzerű a saját felfogásunktól eltérő véleményeket is bizalmasan tartani. A

A levelezési rovat egy ilyen dolog: a kritikus hangvételű leveleket a lakóközönség, nemcsak a dícsérőket – de válaszolok is rájuk. Mindenki elmondhatja a véleményét a Csólyban.

da a "mindenkül"-be én is beletartozom! Az, hogy a válasznak örül-e a levélíró vagy sem – magánügy (én sem azoktól minden levélnek örülök). A konzekvenciát (idei) dehis

ilyen szótár — la sem teszem többé) agyab-
ként már te is levonhattad volna: ha nem tet-
szik, hogy az újságban válaszolok a levele-
dre, akkor 3 vagy nem kell levelezniük. 3

1. akkor 1. vagy nem kell levelet írni; 2. vagy olyan levelet kell írni, amelyet a nyitvánossággal előtt is vállalni merés (fennáll ugyanis annak a veszélye, hogy az újságban fogok válaszolni).

ni). Ilyen egyszerű az a dolog. Azért is se csüggedjél Ert a vétséget sem küldöm el hozzád "engedélyezésre" – majd áprilisban elolvashatod. A stílusom "caizolását" felejtetd el. (Egyébként a "caizolás" szó nem szerepel a Magyar Értelmező Kéziszótárban.)

el! Ebben csak egyvalaki kompetens – én



Jézusmária! (Majdnem "Mega"...)

Milyen Tisztelet CoVboy!

Azon gondolkodtam, hogy a leveletem folytatása sokan fogom leadni, mint önök az ELITE-t (Ez egy Nr. 1. poén volt! - CoVboy) de végül is összesűrítettem néhány pontra. Előrebocsátom, hogy stílusom kissé csipős, hogy nemondjam fanyar stí (idezet) (Aha, én is hallottam már valahol... - CoVboy).

1. Eddig mindegyik Commodore Világot megvettem (egy mezei pirospontut talán kapok öntől.)

2. Az elsőben leközölték a LAST NINJA-t és azt írták, hogy a SpV 14.-17. számában leközölték a második részt. Ezt a szöveget nem elírtam. Önök kétszer tették említést róla egyszer a 14. számot máskor a 17. számot tették a leírást tartalmazó SpV részének. (Volt már róla szó: 17 - CoVboy)

CoVboy: A stílusa tényleg fanyar, elvisekelhető de néha elragadtatja magát. A 3. részben a "Nomen est omen" túl keményre sikerült!!! (Mért? Te mit azónál hozzá, ha egyhónapi munkádat valaki így degradálna le?!) Egyébként nem hinném, hogy megértette a célzást - CoVboy) A "bunkóságokról" nem is szólván. Nehányunk segíteni akarja a munkáját de, maga "ön" majdnem, hogy lezuhent őket (OK, aki a kapott válaszból ilyen hangsúlyt érzett volna ki, ettől azúton elnézés kérék. Ha valaki segíteni akar, az küldje el azt, amivel segíteni akarja a CoV-t - a Tökös-makost ilyenekből állítjuk össze. Az viszont nagyon furcsán nézne ki, ha mi osztogatnánk a leíradásokat a segítőkész embereknek, nem?!) - CoVboy) Ha ön most széttépi ezt a levelet már megértte, hogy megírtam (ígyt még egyikkel sem csináltam - ennél pedig még egyszerűen mulatok lel - CoVboy) Sikeres interjúval (?) kiutálta a laphól a keresztirejtvényt (I nemetszéspont) Mielőtt elcsúszná magát levelem felett, meg kell mondanom néha tényleg jó ez a levelezés rovat, segítő szándékú (Napsugár közötti addig könnyekben ázó orcámra - CoVboy) Félre a kritikával! Így nagyon fontos kérdés (kétségbeesett). Nekem C-64-esem van. Most, hogy hazánkba bearmatlanak az Amigák, felvetődik a kérdés nem-e fog (JAJJJJ - CoVboy) kimeni lassan-lassan a jó öreg C-64 a divathól? Magyarul hany évet ad neki? Ez nagyon fontos kérdés. Ez az AMIGA tele van bacilusokkal (vírusokkal) mégis kiszorítja a jó öregget (Hm, hát erről efféle közölgathatunk egy darabot: kazdjuk ott, hogy az Amigák ára - a "nagyzerű" vámröndeletekkel megtoldva - még nem igazán az átlag magyar állampolgár pénztárcájához van igazítva, azóval az a "beáramlás" inkább csak "becsordogálás". Hogy kizorítaná a C-64-et a "divathól"? Azt - a közeljövőre nézve - kétféle. Olyan ez, mint az autópia: van Porsche meg Ferrari a milliókért - de a Ladákat nem fogják kizorítani. Mindegy. Várjunk, majd meglátjuk... - CoVboy)

Ha véletlenül belerakja a lapha a levelet, előre várom a kis csipős beszúrástokat a szöveg között (Bár direkt hosszúra írtam a szöveget nehogy véletlenül is beférjen)

U! Remélem jól megtéptam a fanyar lelkivilágot ahhoz, hogy más hangnembben beszéljen. Ha on CoVboy, akkor en a CoVboy-uk Sherrifje (védőangyala) vagyok. Ugratja a levelezési rovatot, hogy minden Világot szigorúan átcenzúrálok.

Kiadtam mindent ami bennem volt Sherrif (alias LIEBE ISTVÁN, Vicses)

CoVboy: csak azért sem téptem ezt; csak azért is beletért az egész; csak azért is telekaltam beszúrással - mert a humort azt kedvelem (bár a helyesírás is...), sőt, akkor is nagyon jól szórakozom, ha a tréfálkozás célpontja éppen én vagyok (ebben is különbözöm az emberek 90%-ától). Szóval ez roppant kevés volt, a "lelkivilágom megtépázásához". Egyébként meg vagyok rettenva, mi lesz velem az "álcenzúrázás" után? Oh, my dear "Sherrif"! Ha mégis az akasztás mellett dönt, akkor remélhetem-e, hogy - az anyhó-t körülményekért cserébe - sajnólos lesz a kitél?

Jézusmária #2

Tisztelet Commodore Világ!

(Mely lapok közt király?)

Ohassák el a levelem.

És illetkezzenek velem

Ha szükségem van versekre:

Csípőkre és nyeregre,

Társolyomhan van sok téma

Drama, tifa, akár trefa

Én segíthetek önökön

(Mint hecszót a főnökön.)

Szerét nem tartom tenyereim.

Hisz a szó az én kenyerem

Ha igényük van, szóljanak

Ne gondoljanak olyannak!

Címreml lássák legalább,

Valaszuljanak legalább!

HEJÉRVARI BALÁZS, Budapest

CoVboy: (megpróbálom stílszerűen)

Így levelet le rég láttam mári

Szemem rögtön fennakadt:

Kirimekbe szedett téma.

(Bár a hexameter elmaradt...)

A CoV-postában van már minden:

sok hülye vicc, humor, móka,

Hát miért ne legyen egy-két vers is?

(Az ímel itt, hogy chip-chip-choka...)

Szörnyű dal zeng most a Posta,

Meeszre száll az én dalom,

Ki meghallja kis hazánkban,

Arcára ül a borzalom.

Na onny talán elég is lesz,

Jobb, hogy ha nem lojtotatom,

Mert kis rovetom megirgyl,

Az Élet és Kodalom.

Veszterőva Terád, Balázs

(ha nem omlott még rád a garázs...):

A versikéd nem volt rossz.

Úgy mondaná egy oroez:

No, éta

Posta.

(A gyengébb idegzetűektől utólagos elnézés kérék.)

3 "kiskacsa"

Hello CoVboy! Mind az 1.75 + szakállas = 2.75

(Ugye milyen jól tudok számolni CoVboy)

(Congratulation! Bonus 1 point - "aktív

kérdőzet")! A helyes- és szépírássom nem a

legjobb, dezz ez az újság ez maga a tőkéj!!!

(Tök ej? Szomorú vagyok - CoVboy) De

tényleg nem hirtatni akarlak CoVboy de ennél

az újságnál nincs jobb! (Mármint Magyarországon

nincs) Eddig szerencsére minden részhez

hozzá tudtam jutni (Ha! Istennek!) En C-64-el

rendelkezem Vannak nagyon nehéz játékaim!

Példának okáért. GHOSTBUSTERS 2,

MOONWALKER, MIAMI VICE, GUNSHIP,

CALIFORNIA GAMES stb. Ezeknek a prog-

ramoknak ha lehetnének lenne, valamelyik

(meg XX századi) számban a leírásukat közölni

(Órók hál!) Jó, majd szölok itt mindenkinek,

hogy igyekezzenek - CoVboy) Ja és van va-

lami! (Te Unsten!) (Én? Szeretem, ha a

rangomnál eggyel magasabb kategóriába

sorolnak - CoVboy) Sok barátomnak "rút kis-

kacsa" sorozat (névszerint Commodore 16)

egyik tagja van meg. Itk azt kérték, írjam bele a

levelembbe, hogy szeretnék 16-os kollekció-

kat. Persze erre az lesz a válasz (mindenesetre

gondulom), hogy ott vannak a PLUS4-es kol-

lekciók De ezeknek a programoknak a fele

nem jön be 16-on csak PLUS4-en (Fellegekben

szárnyaló flamingó) I legyenek szívesek (bocsát

légy szíves), pótolja a kollekciókat. Örök hál!

Na vegre vége, ennyi, kész!

I enne egy panaszom. Megrendeltem lemezen a

LAST NINJA 1-et és csak az első pálya jön be a

többi nem. Most mit csináljak a programlemez-

zel!

SZABÓ NORBERT ATTILA, Szentendre

CoVboy: a 16-os kollekciókat én ugyan nem

pótolhatom (féven nincs a birtokomban ilyen

gép), de esetleg előzhetek a Kazettásoknak,

hogy van ilyen irányú igény - az már egy

másik kérdés, hogy ki fognak-e ilyet csinál-

ni. A tőlük rendelt lemezzel kapcsolatban:

küld vissza nekik, hogy csatlólják ki egy jó-

ra! NE NEKUNK KÜLDÖI Az ő címük...

Tisztelet Szerkesztőség!

Folyóiratukat nagyon jó újságnak tartom de hiányzik belőle valami. A C16 számítógéppel nem sokat foglalkoznak, csak a C64, C128, plus/4 és az AMIGA számítógéppel. Megkérném önöket foglalkozni a C16 számítógéppel mert véleményem szerint nagyon jó gép. Közöljék, hogy szerkesztőségükbe lehet-e 16-os programokat rendelni? És még egy kérdés. Azt hallottam, hogy létezik egy olyan lemez, amit ha beépítenek a C16 gépbe, az bevezeti a C64 programokat. Ha igaz ez a hír, legyenek szívesek megírni, hogy hol és mennyiért kapható a lemez

Tisztelettel: NAGY ENDRE, Budapest

CoVboy: a mi "szerkesztőségünkben" nem lehet C16-programokat rendelni, de a CoV-ban hirdető Kazettaküldő Szolgálat PLUSOn kollakción szereplő programok nagy része C16-on is futtatható - az ő címükön tehát lehet. Ennek a "lemez"-nek a létezését teljesen nonszenzáción tartom (kivéve persze, ha ez a "lemez" egy olyan panel, amelyen a teljes C64-hardware található...)

Tisztelet Szerkesztőség!

Elkeseredve olvastam a CoV 3. számában, hogy ezután már nem lesz rejtvény. Kár volt elidőzni csak azért, hogy a "Megalevél" címmel megajándékozhassák az egyes levelek szerzőit. No, de nemcsak ezért írtam. Azt szeretném megtudni, hogy a CoV 3. számában megjelent C-64-es számítógépre írt programok valamelyikét meg lehet-e rendelni 16-os gépre, illetve a PLUS02-es programok megrendelhetők-e 16-os, vagy 64-es gépre.

Tisztelettel: GÖDÖR CSABA, Tapolca

CoVboy: a rejtvényvel kapcsolatban elárultam valamit (de csak akkor, ha nem adod tovább - ez ittokl). Két okból szűnt meg: egyrészt állandóan tele volt hibával és sokan megmélódtek, hogy nem bírják megfajtani; másrészt a levelek válaszaival sokkal kevesebb láradásba kerül (nem az összesre gondolok, csak amit itt látasz), mint korábban. Egyébként - ha úgy vesszük - a levelezés is meg lehetősen szórakoztató jellegű. Néhányan a rejtvény miatt megmélódtek - most nincs rejtvény, lehet a levelezés megmélódni...

Ez a programos kívánság nem teljesen teljesíthető: a mondat első felében - gondolom - a C-64-jelölésár/ismertetőben leírt programokról van szó - ezek tudománym szerint nem léteznek C16-ra (ha léteznének, azon nagyon meglepődnék...). A PLUS 02-es kollakción lévő programok jó része fut C16-on is - azt viszont nem értem, hogy miért akarod megrendelni azokat 64-ra?

???

Tisztelet CoV szerkesztőség!

Hívdör is azzal kezdeném, hogy a lap jó, a játékleírások kiválóak, humorosak. Habár a humornak is van határa, ugyanis a laphon egyes helyeken imperialista, burzsoá szövegek is megfogalmazódnak. Én a hunkósági szócikái mellett és helyette inkább a felesleges tényke- és szavakat használnám.

Ja, és lenne még egy aprócska kérésem is. Nekem kb. 2 éve megvan C-64-en a First II. című játéprogram, rengeteget is játszottam vele, nagyon jó játéknak tartom, de sajnos eddig semmi érdemleges leírást, és térkép nem volt erről a játékról nekem. Tudom, az "1001/3-han" volt egy HASZNÁLTATLAN tékép. Ezért kérem a szerkesztő bácsit, hogy a mellékelt címről küldjön nekem - ha tud - valamilyen leírást. KÖSZÖNÖM!

BAKOS GERGELY, Budapest

CoVboy: Hát megannyi, de a "szerkesztő bácsinak" is csak egy 1001/3-a van, szóval nem tudunk leírással vagy térképpel szolgálni. Annyit tudunk, hogy ez valami burzsoá jó ték, ahol egy imperialista ügynök nem állja összeverni a becsületet, dolgoz egyéb ügynököket. Viszont érdekelnék, hogy mi az az a helyek az újságban, ahol "az imperialista burzsoá szövegek" megfogalmazódtak? Erra nagyon kíváncsi volnék, ugyanis eddig még nem sikerült ilyen dolgokat olvasnom - különösen nem az újságunkban...

Viszlát a jövő hónapban! - CoVboy



Meglehetősen sok levélírónk elegedetlenkedett amiatt, hogy a CoV-ban nem közlünk Top-listákat. Ennek az okának már beszéltünk (nem feltétlenül találkozik a mi ízeünk a közönség ítéztésével meg ilyen hasonló), de már említettük azt a lehetőséget is, hogy a Tukos-Művészetben szívesen leközlünk beklodott Top-listákat is. Mindenesetre a Top-listára szomjazó közönség vágyának kielégítésére most közlése kerül az első

ORIGINAL COVBOY TOP 10

Ezt ugyan nyugodtan nevezhetjük "Oldie, but goldie" vagy "All times megataphus"-listának is – de azért ne tessék rohogni (itt tartok)...

"Na, most mi a Joistent csináljak?!"

COMMENTS DRAMICO

1. NORTH AND SOUTH
2. POPULOUS
3. ARCHIPELAGOS
4. KING'S QUEST IV
5. BEAST
6. FIGHTER BOMBER
7. LARRY 2
8. KICK OFF
9. SPACE QUEST III
10. MILLENNIUM

COMMENTS

1. PIRATES
2. STEALTH FIGHTER
3. NEW ZEALAND STORY
4. TOTAL ECLIPSE
5. NEU ROMANCLER
6. PRO TENNIS SIM
7. RICK DANGER ROUS
8. BATTLE CHIESS
9. ZAK McCracken
10. TUSKER



"A két segédCoVboy"



1. TIRANOG
2. MERCENARY 2
3. EITEL
4. A40
5. MERCENARY 1
6. ALIENS
7. FOOTBALLER OF THE YEAR
8. SPIKY HAROLD
9. COLOSSUS CHIESS
10. ACT

Azonkival meg itt van a derek Kis Gemini is, aki nem mulasztja el, hogy a CoV-bagást újabb és újabb freskóival kápráztassa el. Természetesen nem vennénk a felkunkre, hogy a legújabb nagyszabású művei által nyújtott vizuális élménytől megfosztjuk a t. Olvasótábori (A címeket már én adtam a rajzoknak – CoVboy) Tájékoztatószól közöljük, hogy házi festőművészetünk rajzai után erősen érdeklődik a Nemzeti Veneria.



Kerti bútorok és tűzhelyek

A szabadidő hasznos eltöltésének közkedvelt módja a barkácsolás és a ház körül kert szépítgetése. Kiadványunk, reprezentatív képanyagával és szemléletes ábráival magas színvonalon és kellő hozzáértéssel mutatja meg, miként tehetjük kertünket ill. környezetünket kis anyagi ráfordítással szebbé és izlősesebbé.

Egyszerű szerszámokkal, könyvünk útmutatásait követve könnyedén készíthetünk napozóágyat, klspadot, kerti lugast vagy akár kenyérsütő kemencét is.

Áre: ~~290,- Ft~~ 98,- Ft

Magyari István
OPEN ACCESS

Az **OPEN ACCESS** integrált szoftvercsomag hat modulból áll, amelyekkel a felhasználó adatbázist és táblázatokat kezelhet, szöveget szerkeszthet, grafikus feladatokat oldhat meg, kalendáriumot készíthet és lehetősége nyílik e telekommunikációra is.

A program könnyen kezelhető, megtanuláshoz nincs szükség bővebb számítástechnikai ismeretekre.

(Lapozgató sorozat)

Ára 180,- Ft

Orbán Katalin
PROFESSIONAL COBOL

A **COBOL** kezdetben a nagyszámítógépek programozási nyelve volt.

A személyi számítógépekre kidolgozott változat, a **PROFESSIONAL COBOL** nyelv és rendszer, amellyel megszerkeszthetjük, szintaktikusan elemezhetjük és végre is hajthatjuk programunkat.

Menürendszerével rendkívül elegáns hibalelérítést, tesztelést végezhetünk. A könyv ismerteti az utasításokat, összefoglalja a direktívákat és a hibaüzeneteket.

(Lapozgató sorozat)

Ára: 180,- Ft



Kiadványaink megvásárolhatók a **Műszaki Könyvkiadó Kandó Kálmán könyvesboltjában** (Bp. V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.), és megrendelhetők az alábbi címen:

KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT

Bp. 5. Pf.: 581, 1374